

Oyungezer

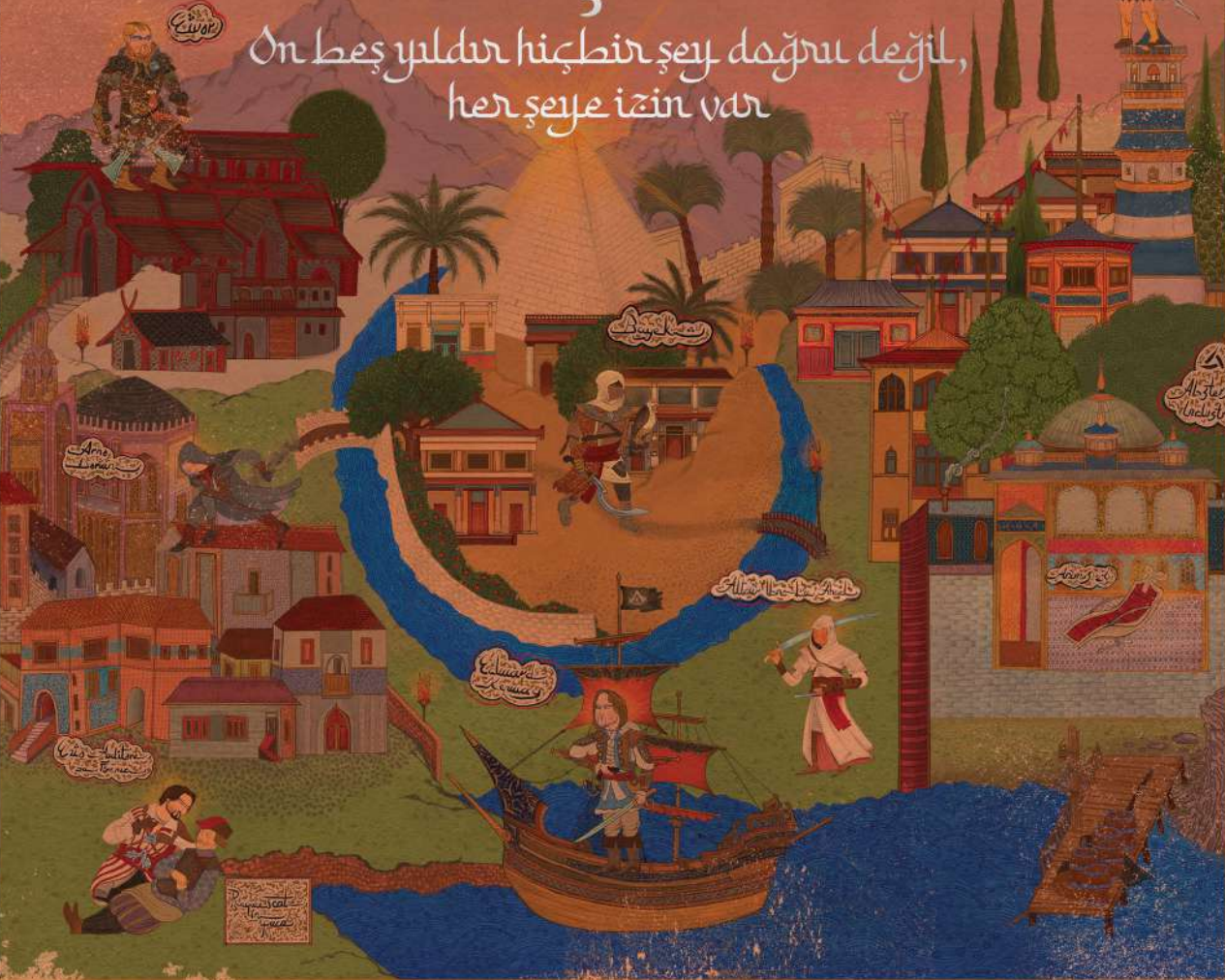
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

ASSASSIN'S CREED



15 YAŞINDA

On beş yıldır hiçbir şey doğru değil,
her şeye izin var



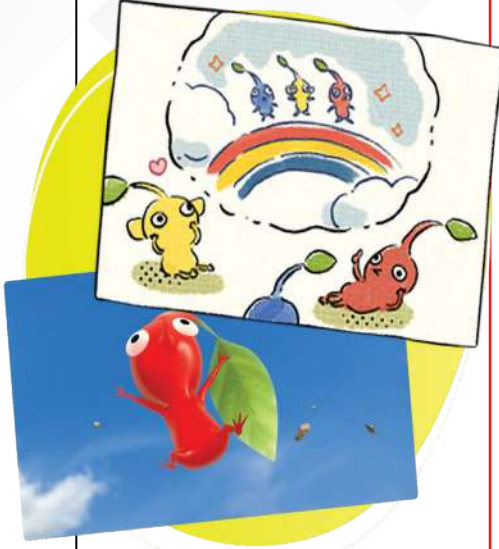




İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

6 Topluluk



MEDDYA

- 78 Film
- 85 TV
- 88 %71'i Film Olan Adam
- 92 Kitap
- 93 M zik
- 94 G ndem

DATA

98 Haberler

PİKSEL

- 102 P ksel G nl kleri
- 103 Pixel Yazıtlar
- 104 Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
- 105 Oradaydım
- 106 Pixel Medya

PORTAL

- 10 İlk Bakıř: Eternights (OYNADIK!)
- 13 Bilmeniz Gereken 5 řey
- 24 Tekken 8 Kapalı Beta
- 38 Bu Ay Ne Oldu?

DOSYA

- 14 15 Yılda Assassin's Creed
- 28 Ekonomikon

İNCELEMELER

- 40 İnceleme Giriř
- 42 The Bookwalker
- 44 Brotato
- 45 Everybody 1-2-Switch!
- 46 Pikmin 1-2
- 48 Park Beyond
- 50 Ratchet and Clank: Rift Apart
- 54 Diablo IV: Season of the Malignant (UPDT)
- 58 Viewfinder
- 60 Exoprimal
- 64 Jagged Alliance 3
- 70 Defense Derby
- 72 Xenonauts 2 (Erken Eriřim)
- 75 Testament: The Order of High Human
- 76 Tekmili Birden





CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

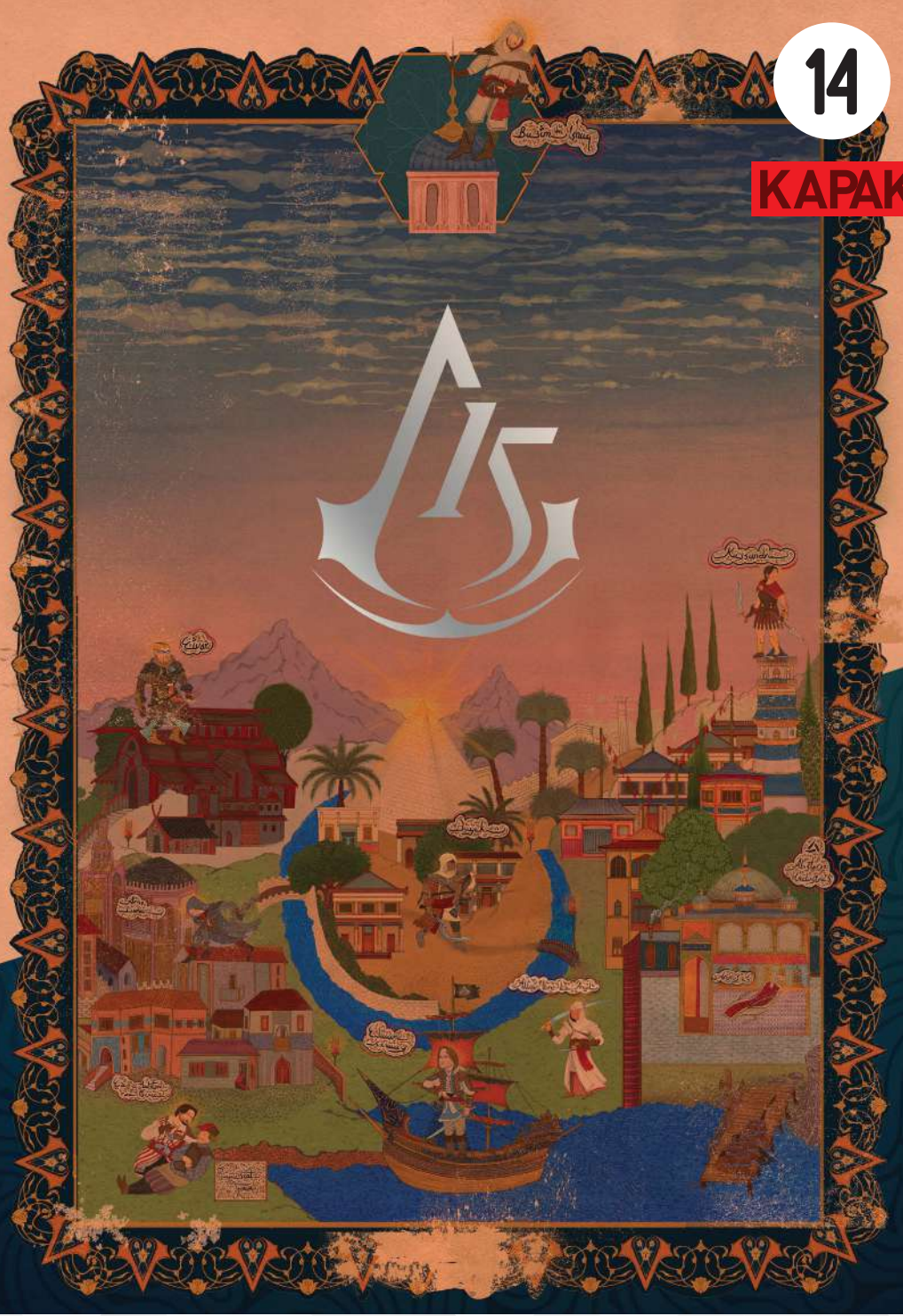
Mevsimleri kim nerfledi ya da buffladıysa lütfen önceki bir yükleme noktasına dönebilir miyiz lütfen? Bu ne biçim Ağustos ayı yahu? Kiminle konuşsam "Yanıyoruz ühüh" modunda. Eskiden yaz böyle miydi? 200 derece fırında pişirmiş gibi hissetmeden efendi efendi gider güneşlenir, denizimize falan girerdik, tadını çıkartırdık. Şimdi "Nolur bitsin" modunda herkes. Ha, Türkiye'de durum buyken daha kuzey batı taraflarında yaşamakta olan ben camdan dışarı bakınca fırtına, yağmur ve rüzgâr görüyorum haftalardır, içim şişti resmen.

Oyun sektörü de bu garip Temmuz ayına ayak uyduramadığından herhalde, bu ay biraz eldekilerle yetinmeye uğraştığımız bir ay oldu. Bir yandan kafa kafaya verip böylesi durgun bir ayda size ne gibi bir içerik hazırlayabiliriz diye düşündük. Muhabbet her seferinde dönüp dolayıp "Yaa PSN'e zam gelmiş", "Steam yine kur arttırıyor galiba", "Game Pass bile fiyat arttırıyorsa bittik abi biz" gibi içimizi daha da karartan konuların ekseninden bir türlü çıkmayınca dedim ki "Tamam, durum çok kötü ama ucuza oynayabileceğimiz hiç güzel oyun yok mu?" Böylece Onur'un nefis bir girişle taçlandırdığı "Ekonomikon" dosyamız ortaya çıktı. Umarım gözünüzden kaçan cevherler konusunda faydası dokunur, daha da önemlisi umarım siz bu yazıyı okuyana kadar başka zam gelmez. (Bazı oyunları yazdıktan sonra yayına alana kadar zam yediler çünkü ne yazık ki)

Neyse, bu kadar yağmur ve fırtına, iç bunalıtı bana yettiği için önümüzdeki ay ufak bir tatile çıkacağım. O yüzden dergi de Serpil ve Eser'e emanet olacak büyük ölçüde. Ha, tabii gitmeden önce minik bir hediye bırakmayı da ihmal etmeyeceğim. Ne olduğunu önümüzdeki sayıda okursunuz artık...

14

KAPAK



email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam!

OGZ

MİSAFİR EDITÖR:

UFUK Y. YURTBİL

İsmim okununca hoca beni
sözlüye kaldırdı sandım,
ölüyordum korkudan. Alacağın
olsun Gülhis! İnsan böyle mi
haber verir mektup geldiğini?
Gülhissss!!!



Gülhis
Canpolat

Aaa! Bakın yılın en
güzel ayı gelmiş.
NEDEN ÖYLE ACABA
EHM ÖHÖM?! Yahu
şaka bir yana hem
Assassin's Creed
kapağı hem Baldur's
Gate 3 hem de
AC: Jade'in betası
(açıkçası Assassin's
Creed'in bu yeni
dönemi ne getirecek,
merak ediyorum)
derken benim için
bayağı hediyeli bir
doğum günü oluyor.
Umarım dosyayı sizler
de beğenirsiniz.



Misafirin
önerisi

THE BEAR



Geçen ay dergide şukelalar şukelası ikinci
sezonunu değerlendirdiğim The Bear, bir
restoranın perde arkasında yaşananları
karakterlerinin gözlerinden o kadar doğal ve
sürükleyici bir sunumla servis ediyor ki, nefis
bir tatlıyı tek lokmada yemiş gibi bir çırpıda
izliyorsunuz diziye. Bu yılki Emmy ödüllerinde
en iyi komedi dizisi ve en iyi erkek oyuncu
dahil dört dalda aday olduğunu da ekleyeyim.
Afiyetle izleyin.

<https://www.youtube.com/watch?v=NmxFxBiCrL4>

Benim çok geç keşfettiğim ama tanıştıktan sonra dinlemeden duramadığım,
günümüz rock müziğine hoş bir tat kattığını düşündüğüm The Ghost'un güzel
bir parçasıyla Selam bölümümüz devam ediyor sevgili Goyunlar...

Bize
Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız,
Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

Bundan sonraki e-postamı
13 yıldan daha kısa
zamanda atarım umarım

Can Kaleli

Merhaba,

Bu aslında çok uzun zamandır yazmak istediğim bir e-postaydı. Yıllar önce Serpil Abla'ya attığım birkaç e-postayı saymazsak, dergiye atılan ilk mesajım diyebilirim. Oyungezer'i ilk sayıdan beri takip ederim. Liseye yeni başlamıştım ve bir arkadaşımınla beraber kitapçıya gidip almıştık o ilk sayıyı. O ilk sayı bende nasıl bir etki bıraktıysa, dergiye aldığım her sayısında en minik yazısına kadar okudum. Bugün beni ben yapan şeylerden biri Oyungezer'dir diyebilirim. Tuğbek Abi sayesinde donanımı, Mehmet Kentel sayesinde felsefeyi, Serpil Abla sayesinde oyunlarının arkasında yatanı aramayı, Sinan Abi sayesinde retro oyunları, Göktuğ Abi sayesinde metal müziği, Can sayesinde FRP'yi sevdim. Dergiye gelip giden her bir yazar, Posta İdaresi'ndeki her bir mektup beni büyüttü, geliştirdi.

Gülhis: Can hoş geldin! Mektubun erkeni geçi olmaz! Tam zamanlıdır o mektup hiç merak etme. Adaşın Can da geçen bana "Ya ilk defa birisi bana mail atmış!" deyince gene böyle hissetmişim. Belki buraya eklemek istedikleri vardır. Ben burada yazarım (yersen), hâlâ RYO'larda başım sıkışıncan Can'a soruyorum. :D

Ufuk: Merhaba Can! Mesajını okurken Oyungezer'e dair kendi anılarım geçti gözlerimin önünden. Yakın yaşlarda olduğumuzu ve derginin bizde çağrıştırdığı duyguların benzerlik gösterdiğini görünce "Meğer sayımız ne kadar fazlamış" dedim içimden. Tek farkımız şu sanırım: Sen en nihayetinde bu mesajı atacak cesareti kendinden bulabilmişsin. Ben ise dergiyle ilk temasımı

yazar kadrosunu işin içine soktuğum kurmaca bir öykü yazmak yoluyla gerçekleştirmiştim. (Bknz: <https://oyungezer.com.tr/haber/ogz-hikayeleri-sinan-ve-pardesulu-adamin-tuhaf-hikayesi/detay>) Neticede hayatımızda önemli bir yere sahip olan bir dergiyle doğrudan temasa geçmek keyifli bir duygu gerçekten de. Ne iyi ettin de yazdın bize :)

Dergi ilk kurulduğunda internet sayfasında anketler oluyordu. Bir anket "Sizce Oyungezer kaç sene devam eder?" diyor-du. O zaman 5-10 sene cevabını işaretlemiştim ama sonra Oyungezer ilelebet yaşayacaktır seçeneğini işaretlemediğim için pişman olmuşum. Yanılmış olmak beni hiç bu kadar mutlu etmemişti. Dergi 10 yılı geçtiğine göre ilelebete doğru gidiyoruz. Burada da okurlar olarak bize düşen size güzel ve doğru geri bildirimlerde bulunmak. (Böyle bir hafızam var işte, 17 sene önceki bir anketi hatırlayıp dün ne yaptığımı hatırlamıyorum)

Gülhis: Can ya ben de böyleyim var ya. Mesela bundan 12 sene önce bir soğuk bir Aralık günü okulda 4-5 kişi hem kalorifere sığılmaya hem de Oyungezer'in Assassin's Creed Revelations kapaklı sayısını okumaya çalıştığımızı dün gibi hatırlıyorum. (Ondan aylar önce de müzik odasındaki bilgisayarda Woodkid'li

fragmanını izleyişimizi.) Bazı şeyler insanın hafızasında yer ediyor gerçekten. Oyungezer'in de o şeylerden biri olması keyiflendiriyor beni açıkçası.

Ufuk: Beynimizin önemli bulduğu bilgiyi tutup, önemsiz gördüğünü çöpe attığı gerçeğini hesaba katarsak beyindeki Can, Oyungezer'in geleceğine dün bütün gün ne yaptığından daha fazla önem veriyor demektir. Bu çıkarımı arzu ettiğin şekilde kullanıp hayatına yön verebilirsin ama doğacak sonuçlardan en ufak bir mesuliyet kabul etmiyorum, bunu bilersin :P

Üniversite başlayınca tabii ki ister istemez dergiye takip etmeyi bıraktım. Dergiye almasam da forum'u takip etmeye devam ettim. Forum kapandı, site değişti ve ben takip edemez oldum. Üniversite bitti, iş hayatına başladım, çocuğum oldu ancak Oyungezer arşivi hâlâ kitaplığımda, "Dünya Durur, Oyungezer" şarkısı hâlâ bilgisayarımın bir yerde duruyor. Derken bir gün şans eseri tüm dergilerin internete konduğunu gördüm. Bir 'acaba' ile girip baktım ve kendimi bir anda tekrar derginin içinde buldum. Eski sayılara bakıp sırtırtırken, bir de son çıkan sayıyı alayım dedim. Sonra bir bakmışım aynı o lise yıllarındaki heyecanla yeni sayının düzenli okumuşken, artık yıllık abonelik alsam mı diye düşünüyorum. Belirtmeden geçemeyeceğim, eskiden dergiyle gittiğimiz yerlerin fotoğrafını çektiğimiz bir köşe vardı. Her gittiğim yere ben de dergiye götürür, fotoğraf çekecek bir yer arardım. Sonra utanıp çektiğim o fotoğrafları göndermezdim. Artık o kuşe kağıtlar, derginin kokusu ve fotoğraf çekme heyecanı yok ama, dijital olarak dergiye her gittiğim yerde okumanın rahatlığı da bir başka.

Gülhis: Arşivi yayınladığımızdan beri bir çok eski okuyucu eski anıları yad etmeye gelip yeni sayılar için kaldı. Zaten amacımız da sizi böyle kapana kısırmaktı nihi-haha!!! Yeniden derginin ağına düştüğün-



ne sevindim. Evet, bazen insanın sevdiği şeyler hayatından çıkıp gidiyor, hem insan değişiyor hem de zaman başka şeyler getiriyor beraberinde. Ama geri döndüğünde dergiden aynı zevki aldığını duymak ben ve Ufuk gibi yeni eklentileri mutlu eder :D

Ufuk: Hepimizi nostalji ağına, anılar denizine attın kıs kıs gülüyorsun arkamızdan, değil mi Can? :D Ne güzel özetledin derginin geçmişte bugüne geçirdiği evrimi. Kimisi tercih, kimisi şartların gereği (anladın sen onu) birçok değişimden geçiyor Oyungezer; her organizasyon her organizma gibi. Geldiğimiz noktada eğer eski sayılarda aldığın tadı bugün de alabiliyorsan ne mutlu bize. Eski bir okuyucu ve çiçeği burnunda yeni bir serbest yazar olarak her ay başı aynı heyecanla derginin çıkışını beklediğimi söyleyebilirim. Bu tatlı heyecan eski okuyucuları yakaladığı kadar yeni okuyucuları da çekmeyi başarabilirse, işte bu bizi müthiş sevindirir ve şevklenendir.

Bu kadar nostaljinin üzerine asıl yazma sebepime gelirse, başta siz olmak üzere dergide emeği geçen herkese o eski heyecanı korumakla kalmayıp, yeni duygular ilave ettiğiniz için teşekkür ederim. Maalesef zaman değişiyor ve bizler de artık ister istemez eskide kalmaya başlıyoruz. Bunu sık sık urbandictionary'ye girip bu ne demek diye bakmaya başladığımda farkettim. Hayatımda bu kadar önemli yeri olan derginin değiştiğini görmek bir yandan beni huzursuz etse de, bir yandan da benim de eski ben olmadığımı hatırlatıyor.

Gülhis: İnsan cidden hiçbir şeyin yerinde durmadığını fark edince bir huzursuz oluyor. Ben de bunu forum çağı kapanırken hissetmiştim en çok. Ama biz de değişio-

Forumdaki Başlıklar: Oyungezer Dergisi

232 Cevap	Oyungezer 054 - Nisan 2012 ★ Sayfa: 1 2 3 4 Konu başlatılma 27 Mar 2012 21:30	Son Gönderi yazan Foying Bugün 13:49
84 Cevap	Oyungezer'e SMS'le abone olmak ★ Sayfa: 1 2 3 4 Konu başlatılma 07 May 2011 11:16	Son Gönderi yazan Iğrecan 15 Mar 2012 22:53
47 Cevap	Oyungezer Dergisi'nin Çıkış Tarihi Hakkında Sayfa: 1 2 3 4 5 Konu başlatılma 08 Şub 2012 17:49	Son Gönderi yazan Jeunum 02 Mar 2012 16:59
10 Cevap	e-dergi Sayfa: 1 2 Konu başlatılma 12 Nis 2012 15:36	Son Gönderi yazan Alphas 14 Nis 2012 21:52
4 Cevap	DERGİ YOK Konu başlatılma 26 Mar 2012 17:55	Son Gönderi yazan 40tanekadip 28 Mar 2012 17:00
7 Cevap	Mart Ayı Dergisi Gelmedi! Konu başlatılma 14 Mar 2012 22:26	Son Gönderi yazan İrkiK051 25 Mar 2012 13:17
201 Cevap	Oyungezer 053 - Mart 2012 ★ Sayfa: 1 2 3 4 5 Konu başlatılma 05 Mar 2012 20:48	Son Gönderi yazan Halay Talya 10 Mar 2012 13:14

ruz. Bu değişmiş hallerimizle yeniden buluşabilişsek bu da bir başarı bence.

Ufuk: Asıl biz teşekkür ederiz Oyungezer'in eski-yeni bir okuyucusu olarak hislerini bizimle paylaştığın için.

Öte yandan, değişimden çekinmek, bilinmeyenden ürkmek çok insani bir duygu gibi geliyor bana. Ama eğer değişim korkusuyla ileri doğru adım atmaktan imtina edersek potansiyel gelişimimizin önünü tıkamış oluruz (Fellowship of the Ring filminde Sam'ın Shire'dan çıkarken tarlada yaptığı konuşmanın olduğu sahne akıllara geliyor). Değişimi hayatın olağan bir gerçeği olarak kabul edip bebek adımlarıyla da olsa değişimin ve dolayısıyla gelişimin önünü açmamız lazım. Hayattaki hemen her şey için uygulanabilir bu bana sorarsan.

Tabii ki ilk sayıdan beri takip eden biri olarak, eski yazarların birer birer ayrıldığını görünce çok üzülüm. Yollarımız Mehmet Kentel ile Sabancı Üniversitesi'nde kesişmişti ancak Serpil Abla, Tuğbek Abi, Sinan Abi ve Göktaş Abi şu an ne yapıyor, der-

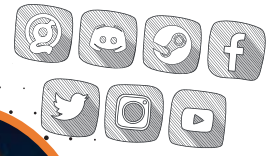
giden neden ayrıldı, bilmiyorum. Dergide bir veda yazısı yazdılar mı, yoksa bir anda mı gittiler bilmiyorum. Sanırım bir tek Blaxis'in veda yazısı sitede çıkmıştı. Sosyal medyadan da çok uzak biri olarak bu sorunun cevabını almak, hayatımın çok önemli kısmında emeği geçen bu kişilerin şu an ne yaptığını öğrenmek dergiyi tekrar bulduğum şu günlerde sanırım benim için çok anlamlı olacaktır.

Yanlış anlamazsanız eğer, Serpil Abla'sız bir Oyungezer, Oyungezer'siz bir Serpil Abla hayal edemiyorum. Çünkü dergiyi sadece ismini vermedi, dergiyi şekillendirdi ve kendi uzantısı haline getirdi. Bir ara oyunlardan artık eski heyecanı almadığını söylemişti sanırım, ne yalan söyleyeyim bende de durum aynı. Hogwarts Legacy'de o heyecanı yaşamıştım, o da oyunu bitirince geçti. %100'e gidemedim bile. Jedi: Survivor'da yine aynı heyecanı yaşıyorum dedim, onu da yarıda bıraktım. Şimdi aynı şeyleri AC: Mirage için düşünüyorum ama onu da bitirebileceğimden pek emin değilim. Fark ettim ki oyun oynamaktansa oynama isteğim beni heyecanlandırıyor. Umarım Serpil Abla'ya o eski heyecanı yaşatacak bir oyun çıkar. Kim bilir, belki benim yazdıklarım ona motivasyon olur :) Sonra da donanım tavsiyesi için Tuğbek Abi'nin yazmasını bekler dururum artık.

Gülhis: Şimdi sana iki buçuk güzel haberim var. :D Serpil Abla hâlâ derginin gidişatıyla ilgili kararların köşetaşı. Evet, bir süredir inceleme çıkıyor, onun yerine de konuşmak istemem ama cidden insan bir işi bu kadar uzun süre yapınca bir soluklanmak istemesi doğal bence. Tuğbek Abi de teknoloji yazıyor hâlâ ara sıra. Açıkçası Serpil Ablası bir Oyungezer ben de düşünemiyorum. O çekidüzen vermese dergi toplanırları 4 saat geyik, 30 dakika içinde acilen ve ağlayarak dergi yapma olabilir. Sonra



BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...



Can hepimizi keser. :) (Arabacı elbette... Ama belki sEN-)

Sinan Abi de Disket Kutusu'nu yapıyor uzun süredir.

Ayrıca Mirage da kısa bir oyun olacakmış. Ubisoft öyle iddia ediyor yani. Bitirme ihtimalin yüksek yani.

Ufuk: Serpil halen geminin kaptanı diyebilirim. Geçen toplantıda dümene bir geçti, ne hikmetse herkesin interneti kesiliverdi aynı anda... Onun varlığı Ototoblar'a liderlik yapan Optimus Prime'in her filmde bir şekilde ekibi kurtardığı senaryolar gibi anlar yaratıyor. Tuğbek de buralarda bir yerlerde olacak ama bulabilene aşk olsun. Saydığın diğer isimler de Oyungezer'in formalarını emekli etme töreni ni spor salonunun parkelerinin yenilenme süreci devam ettiği için yapamadığı isimler. Yoksa hepsi Hall of Fame'e çoktan girdiler.

Bu arada bir oyunu oynamak tansa asıl heyecanın o oyunu oynama isteğinde yattığı şeklindeki tespitine şapka çıkartıyorum. Bugün Steam kütüphanemizde oynanmayı bekleyen yüzlerce belki de binlerce oyun varsa bunun temel sebebi bu his değil mi sence de? "Of bir gün bu oyunu oynayabilsem ne güzel olur!" duygusu bize bu

oyunları aldırıyor. Yoksa benim şahsen hiçbir suçum yok bu satın alımlarda. Hep o beynimdeki Ufuk'un suçu :P

Bundan sonraki e-postamı 13 yıldan daha kısa zamanda atarım umarım. Eminim benim gibi düşünen ancak size yazmayan bir çok okur vardır. Yaptığınız işleri keyifle takip ediyoruz, tam gaz devam!

Dergide emeği geçen herkese teşekkürler!

Gülhis: Daha önce de dediğim gibi, eski okurların gelip yenisinden dergiyi okumaya başlaması beni çok mutlu ediyor. Gerçi ben artık yeni sayılmıyorum sanırım abovvvv ama olsun, gene de doğru bir şey yapıyormuş gibi hissediyorum kendimi.

Sayacı başlattım Can, vallahi 13 sene sonra DİNG edecek yazmamış olursan oturur ağlarım. (Hayır çok tehdit de edemiyorum çünkü gerçekliği kaybolacak. Yapabileceğim bir şey olması lazım.)

Ufuk: Çok uzaklaşmazsın bence sen buralardan. 13 yıldan kısa sürer bir sonraki epostanı yazman gibi geliyor bana. Hatta iddiaya girerim, üç vakte yine yazacaksın bize. O üç vaktin tam tanımını belirlemeyi sana bırakıyorum ve sana nice oyun ve Oyungezer dolu mutlu günler diliyorum!

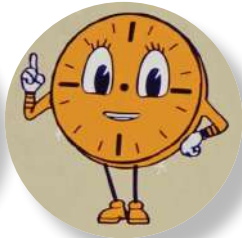
Geçtiğimiz ay öylesine yoğun ki Diablo IV'ün ilk sezonu na bakma fırsatım hiç olmadı. Gerçi hâlâ devam ediyor ama Baldur's Gate, sonrasında Assassin's Creed: Mirage beni kitler. Ve ilk sezon yalan olur. Siz ne yaptınız? Açtınız mı yeni karakter? Gönderin sezon anılarınızı! (Lvl 72 Rogue! -Can)

→ @OYUNGEZER: [BASKIYA 5 DK KALA] İLK 7 GÜN İÇİNDE KAÇ SAAT BALDUR'S GATE 3 OYNAYACAKSIN??

Karakter yaratıp çıkıcam, Shadow Gambit oynamam lazım çünkü :@eserguven

Eeehmm... 7 çarpı 24 kaç oluyordu? @gulhiscanpolat

Valla hemen ardından tatile çıkacağım için oynayabildiğim kadar çok!!! @canarabaci



GELECEK AYIN MİSAFİRİ

EREN ERYÜREKLİ

BANA ÖYLE BİR SORU SOR Kİ YANITLAMAK İÇİN YOLA ÇIKMAM GEREKSİN. ŞAKA, YOL BENİ ÇAĞIRIYOR ZATEN :)

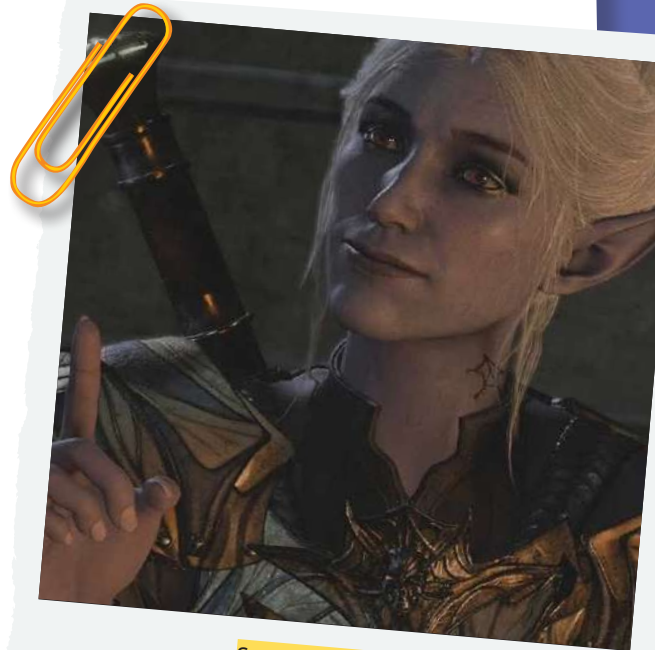
Bu yıl izlemeyi umduğum film sayısı: 365

Ufukta görünen Monster Hunter Now'a gömeceğim saatler:

%1000000..

Bu yıl içinde elimdeki tüm Warhammer figürlerinin boyama ihtimalim:

%0000,02



Sevgili Oyungezer, Sen bu satırları okurken ben Twitch'te Baldur's Gate kasiyor olacağım. Kendisinin 200 küsur liraya aldığı güzel şey olduğunu çoktan biliyorum. (CAAAAN! N'OLUR YARDIM ET! ERKEN ERİŞİM KARAKTERLERİ NASIL OLUR DA DEVAM ETMEZ DEDİĞİM İÇİN ÖZÜR DİLERİM!!)

A Ğ U S T O S

Oyungezer

PO RT AL



👁️ İLK BAKIŞ: ETERNIGHTS / 👁️ İLK BAKIŞ: TEKKEN 8 - KAPALI BETA
📄 BU AY NE OLDU? / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY / OYUNEZER
📁 DOSYA EKONOMİKON / 📁 DOSYA 15 YILDA ASSASSIN'S CREED



OYNADIK

ETERNIGHTS

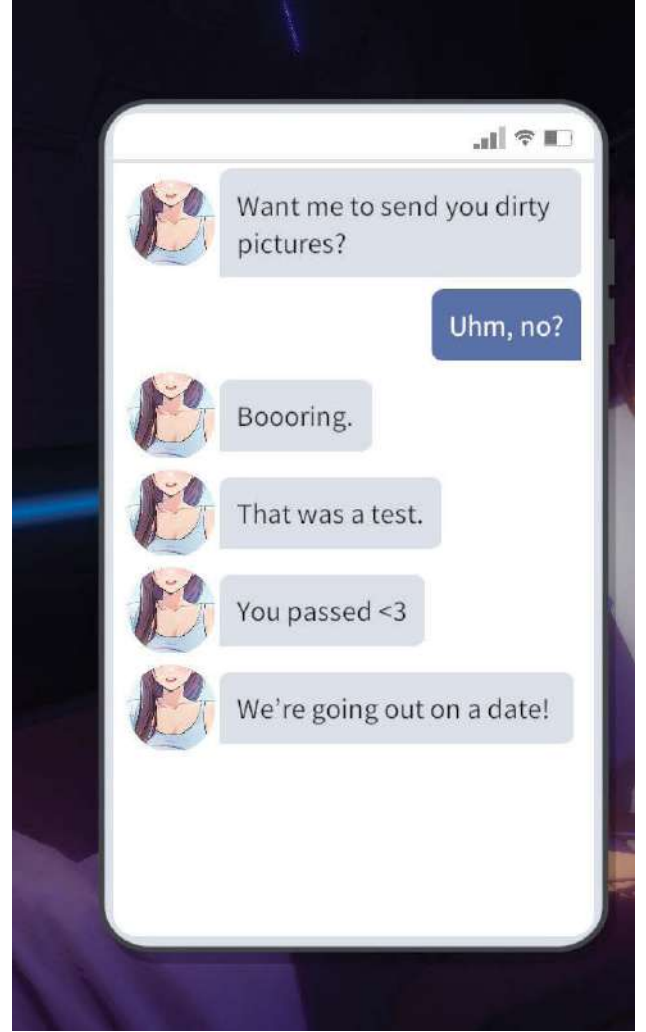
ÖBÜŞMELİ PESONA MI O?

✍ SABRİ ERKAN SABANCI

Geçtiğimiz on yılda, Batı'da bir anda popülerliğe yükselen, Japonya'dan çıkmış RYO'ları düşününce aklıma ilk olarak Persona geliyor. Patlamasının da en büyük sebebi tabii ki sıra tabanlı oynanışa kattığı tat değil, oyunun "sosyal simülasyon" kafasında oynanan Social Link kısmı. İnsanlarla ilişkiler kurup yeni arkadaşlar edinmek, hatta bazılarıyla sevgili olabilmek gibi oyuna ve karakterlere bağlayan bir mekanik bu ve beni hâlâ nasıl Japonlar dışında Batı'da herhangi bir geliştirici bu mekanikten esinlenerek bir şeyler yapmadı, çok şaşırtıyor. Şöyle bir, ne bileyim, X-Men okulunda ya da Hogwarts'ta geçen ve Persona'nın Social Link mekaniklerini kullanan bir oyun yapsalar fena olmaz mıydı?

Ama konumuz batılı geliştiriciler değil, Studio Sai adı altında Persona'dan esinlenilmiş bir oyun geliştiren, Güney Koreli





Jae Yoo ve *Eternights*. Kendisi başkalarının da yardımıyla bir süredir bu oyunu geliştiriyor ve duyurulduğundan bu yana nasıl bir şey çıkacağını merak ettiğimden dolayı da önceden deneyim etme fırsatı ele geçince kaçırmadım tabii.

Eternights'ın oynadığım versiyonu oyunun ilk bir buçuk saatlik kısmını gösteriyor. Burada ana karakterimizi, en iyi arkadaşımız rolünü üstlenen Chani'yi, oyunun evrenindeki K-Pop yıldızımız ve partimizin ilk üyesi Yuna'yı, olayların nasıl geliştiğini ve temel oynanış mekaniklerini deneyimleme fırsatım oldu. İlk izlenimlerim birazcık karışık ama. Tabii oyunun daha çok az bir kısmını oynadığımdan kaynaklı da olabilir ama ilk bakışta aklımda kalan şey oyunun cinsellik üstünde aşırı durduğu. Hayır, "Seks kötü, pü kaka" muhabbeti yapmayacağım tabii ama dünyada kıyamet koparken sığınağa porno dergi getirmeleridir, karakterimiz öldüğünü sanırken en iyi arkadaşına "Büyükbabandan çaldığımız pornoları hatırlıyor musun?" gibi bomboş bir muhabbet yapmasıdır... Ne bileyim,

komik olmaya çalışırken çok zorluyormuş hissiyatı bıraktı bende şimdilik.

Cinselliğin üstünde durmaları tuhaf değil bu arada, oyunun Persona "social link" esintisi arkadaşlık yerine flörtleşme üzerine çünkü. Bu ön bakış versiyonunda şimdilik tek bir karakter vardı, fazla da göstermediler olayların nasıl işlediğini. Sadece "Belirli zamanlarda konuşursan ilişkiniz ilerliyor ve daha güçlü oluyorsun" kafasında olduğunu kavrayabilecek kadarını gördük. Bunun yanı sıra Cesaret, İfade Etme, Kabullenme gibi sosyal yetenekleriniz var ve diyaloglarda verdiğiniz cevaplara göre bunlar yükseliyor, bunların da ilerde oyundaki ilişkilere artışı/eksisi dokunacaktır illaki.

Oyunun flörtleşme simülatörü kısmını kenara koyup Aksiyon / RYO kısmına bakacak olursak, kısıtlı bir kısmını oynadığımı düşünerek "Çok tekdüze" yerine "Potansiyeli var" demeyi tercih ediyorum şu anlık. Geliştirme ağacı, farklı elementler, partinizdeki insanların getirdiği bonus yetenekler gibi birçok şeyin var olduğunu menülere şöyle bir bakınca görüyorsunuz.

nuz. Bunların nasıl dallanıp budaklanacağını (ya da dallanıp budaklanacak mı?) merak etmiyor değilim.

Fakat *Eternights*'ta rahatlıkla övebileceğim şey kesinlikle oyunun Persona'lardan, Tales of'lardan bolca gördüğümüz "anime tarzı" ara sahneleri. Çizim ve animasyon kalitesi bağımsız bir stüdyo için gerçekten inanılmaz. Hani biri çıkıp bana bunu "Persona 6'dan ilk sızan video" falan diye göstermiş olsa yerdim, dürüst olayım. Oyunun geri kalanında da bolca kaliteli ara sahneler görecekssek ne mutlu. Kesinlikle çok iyi bir izlenim bıraktı üstümde.

Peki bu kadar yazdım, sonuç olarak neye vardım? Pek bir şeye varabildiğimi söyleyemem. *Eternights* bu kadar kısıtlı bir sürede, aşırı inanılmaz bir etki bırakmadı çünkü üstümde. Yazım bazen çok zorluyormuş gibi hissettiriyor ama komik anlar da yok değil. Kaliteli olduğu kısımlar var ama aşırı basit hissettirdiği anlar da oldu. Bir buçuk saatte bunları hissettirdiyse tam hali çıktığında neler olacak bilmiyorum. Ama oyuna en azından bir şans vermek istiyorum, ondan eminim.

MANDRAGORA

CAN ARABACI

HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

Kısaca

Castlevania'yı alın, bolca Soulslike'a bulayıp pişirin. Üzerine Ori'nin sanat tasarımıyla biraz süsleme yapın. Afiyet olsun!

1

KICKSTARTER DOĞUMLU

Mandragora, Soulslike ve Castlevania serilerini seven bir ekibin kafasındaki tutku dolu bir projeyken Kickstarter desteğiyle hayat bulan bir oyun. 110,00\$ hedefle yola çıkıp 275,000\$ toplamışlar. Beklediklerinin üstünde gelen ekstra bütçeyle de ekibi büyütmenin yanında oynanabilir 2 tane yeni sınıf, karakter kişiselleştirme, canlı kaydedilen senfonik müzik gibi tonla ekstra özellik eklemişler. Hatta en son açılan hedefte benzer türde bir diğer oyun olan Salt and Sanctuary'den The Queen of Smiles'i da dahil etmişler.

2

DERİN KARAKTER VE KİŞİSELLEŞTİRME ÖZELLİKLERİ

Vanguard, klasik kılıç-kalkan ikilisi sevenlerin gönlünü hoş tutacak şövalyemiz. Spellbinder, uzun mesafeli ve entropi büyüsü kullanan büyücü sınıfımız. Atik ve gizlilik sevenler için Larcenist, orta menzilli ve ateş büyüsü kullananmak isteyenler için de Heretic var. Doğa büyüsünü kullanan druid benzeri Warden ve tank gibi dolaşan dövüşçü-rahip Inquisitor'lar da Stretch Goal'den eklenen iki sınıf. Ayrıca oyun sizi başta belli bir rotaya yönlendirecek olsa da istediğiniz yolu seçme konusunda serbest bırakacak.

Tutup da kocaman bir savaş çekici kuşanan, ağır zırhlı büyücü olabileceksiniz yani.

3

MÜZİKLER SEPTICFLESH'TEN CHRISTOS ANTONIOU'YA EMANET

Yapımcıların aklında en başından beri oyunun destansı ve karanlık müziklerini yapması için Yunan metal grubu Septicflesh'ten Christos Antoniou varmış. Kendisine oyunun müziklerini yapması için ulaştıklarında severek kabul etmiş. Üzerine ne türde bir iş ortaya çıkacağını merak ediyorsanız kulaklarınız bayram etsin diyerek şu örneği paylaşmışlar.

4

TERLETEN DÖVÜŞ SİSTEMİ

Hikâye ne kadar mühimse, akıcı ve zorlayıcı bir dövüş sistemi de bir o kadar önemli bu tarz oyunlarda. Mandragora'da da 60'tan fazla düşman, 10 tane büyük boss savaşı ve 5 tane mini-boss karşılaşması olacak. Ama en önemlisi, yapımcıların "zor ama adil" mantığını benimsiyor olması. Böylece başarısız olduğunuzda oyun sizi öldürmeye karar verdiği için değil, kendi hatalarınız yüzünden başaramamış olacaksınız ve başarılı Soulslike örneklerinde olduğu gibi hatalarınızdan ders alıp kendinizi geliştirme fırsatı yakalayacaksınız.

5

HİKÂYE ODAKLI BİR TECRÜBE

Faelduum'un karanlık ve acımasız dünyasında ulaşabileceğimiz birden fazla son olacak. Buraları gezerken karavanimız ve bize bu karavanda katılan karakterlerle birlikte seyahat edeceğiz. Bu karakterler maceranızdaki tehlikelere göğüs germenize yardımcı olacak gelişmelerin yanında hikâyenize de ortak olacaklar. Ayrıca hikâye ve dünyanın yaratımında oyun dünyasının efsane bazı isimleriyle birlikte çalıştıklarını da açıkladılar. (Bunlardan bir tanesi Brian Mitsoda mesela)





Bašim ibn Isma'el

Elvaz

Ano Loruan

Isma'el ibn Isma'el

Alla ibn Isma'el

Elvaz ibn Isma'el

Elvaz ibn Isma'el

Requiescat in pace



15 YILDA ASSASSIN'S CREED

*Suikastçılarımız ergenliğe
adım atıyor!*

15

BAKMAYIN ASLINDA "15 YILDA" DİYORUZ AMA 16'YA
MERDİVEN DAYADIK BİLE. ÇÜNKÜ UBISOFT'UN
ASSASSIN'S CREED SERİSİNE ADADIĞI BU KOCA AC15
KUTLAMALARI DEVAM EDERKEN MURAT PALTA'NIN
HAZIRLADIĞI VE SOLDA GÖRECEĞİNİZ ŞU GÜZEL
GÖRSELİ DE İLK PAYLAŞANLARDAN OLMAKTAN GURUR
DUYUYORUZ!

BU GÖRSEL VE KUTLAMALAR VESİLESİYLE MİNİ BİR AC15
DOSYASI DA HAZIRLADIK. İÇERİDE MURAT PALTA'YLA
BU GÖRSELİ YARATMA SÜRECİ HAKKINDA YAPTIĞIMIZ
RÖPORTAJI, OGZ'NİN MERCEĞİNDEN ASSASSIN'S CREED
SERİSİNİN HEM GEÇMİŞİNE HEM DE YAKIN GELECEĞİNE
BİR BAKIŞI BULABİLİRSİNİZ.

EEE, NE DİYELİM O ZAMAN, DAHA NİCE YAŞLARA
ASSASSIN'S CREED!

AC15 Görselini Çizen MURAT PALTA ile Röportaj

Gülhis: Murat ilk olarak merhaba! Assassin's Creed'in daha önce ayak bastığı topraklardan, İstanbul'dan bir sanatçıyı 15. yıl dönümü kutlamalarında görmek bizim için çok sevindirici. Daha önce Assassin's Creed'le ya da oyun dünyasıyla tanışıklığın var mıydı?

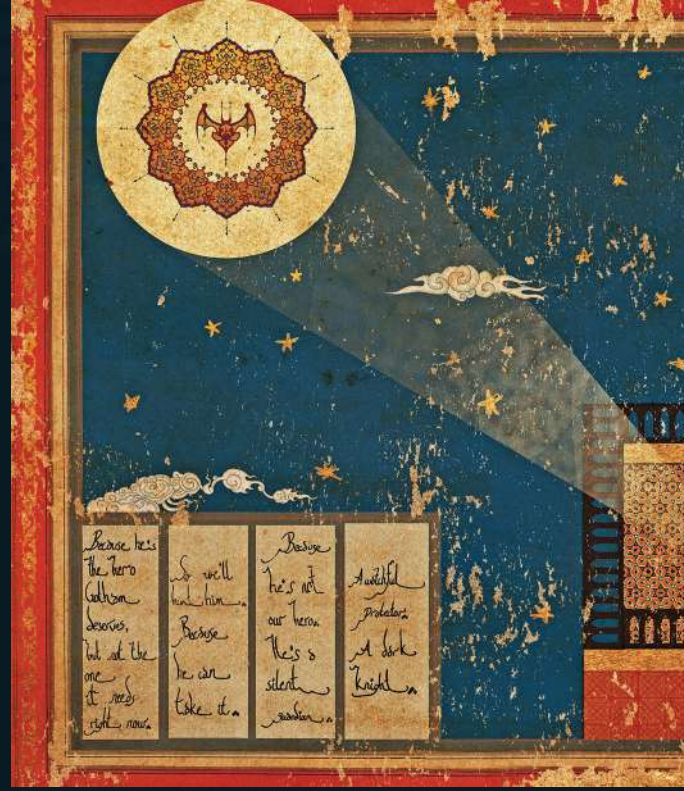
Murat: Elbette! Popüler kültürden farklı öğeleri geleneksel sanatlarla bağdaştıran bir sanatçı olarak bu biraz kaçınılmaz. Fakat kendimi böyle tanımlıyor olsam da tanışıklığım daha öncelere dayanıyor. İlk oyunlarını lise dönemlerimde oynuyordum.

Gülhis: Sen kendi çalışmalarında da pop kültür ve geleneksel sanat öğelerini birleştiriyorsun. Bize sanatını bu yöne iten etkilere biraz bahsedebilir misin?

Murat: Aslında önceki cevabım bu konuyla oldukça alakalı. Döneminde oyunlar oynayarak çok şey öğrendim çocuklardan biriydim ben de. Elbette

tarihe ilgim vardı ve beraberinde tarihi konuları işleyen oyunları da oynuyor olmak bu alanda ilgimi arttırıyordu. İlgim arttıkça da bu tip oyunları daha sık oynuyordum. Bayağı sebep-sonuç ilişkisi içinde gelişen bu durum, ileride anlatmak isteyeceğim konuların tohumlarını o dönemlerde atmış oldu. Tabii ki anlattığım bu hikâye sadece popüler kültürden ve video oyunlarından ibaret değil. İki tarafı besleyen bir çok kaynağa yönelimim hep vardı. Dolayısıyla geleneksel sanat ve popüler kültürle alakalı bağlantıları ve referanslar hep gözümün önündeydi ve doğal olarak sanatım da bu yönüyle şekillendi.

Gülhis: Assassin's Creed de sık sık doğuyla batının birleştiği bir evren oldu. Sana Assassin's Creed'le çalışma fırsatı sunulduğunda bu bir artı mı oldu, yoksa önceki çalışmalarından farklı nasıl bir yol çizibilirim diye daha çok mu düşündürdü seni?





Murat: Her iki şık da doğru cevap. Assassin's Creed, konusu bakımından minyatüre çok uygun. Öte taraftan bu konuda çok zengin. İşte bu zenginlik, üzerinde düşünmemi gerektiren kısımdı. Çünkü birbirinden farklı kültürleri, tarihleri, zamanları ve coğrafyaları işleyen bu oyunun çok yönlü kısmını vurgulamam gerekiyordu. Bunun için sil baştan davranmam dahi gerekti.

Gülhis: 15 sene gerçekten dile kolay... Bu süre zarfında da biriken Assassin's Creed külliyatı bir hayli geniş. Bu tablo için sana ilk ulaştıklarında Ubisoft ekibiyle aranızda nasıl bir diyalog oldu? Senden ne gibi alanlara, karakterlere ya da tarihi kesitlere odaklanmanı istediler? Yapım aşamasında değişen planlar oldu mu?"

Murat: 15 sene insanın kendine yaşlandığını hatırlatacak kadar uzun bir süre. Assassin's

Creed bu dönemde çok konu biriktirdi. Ubisoft'la ilk görüşmemizde kendilerinin beklentilerini sordum. Beni bütünüyle serbest bıraktılar. Sadece ülkemizde Ezio'nun popüler olduğu bilgisi verildi fakat o karakteri özellikle yapmam konusunda bir yönlendirme olmadı. Çalışmaya başlamadan önce işleyeceğim konuların geleneksel sanatlarda referans olabilecek karşılıklarını incelemeyi severim. Osmanlı'da Silsilename vardır. Osmanlı padişahlarının soy ağacını anlatan bir el yazmasıdır ve sıralı olarak padişahların portrelerini görürüz. Bu konu üzerinde eğilmeye karar verdim ve suikastçıların tarihlerini gösterecek şekilde buna benzer bir ağaç oluşturmayı planladım. Ne kadar eğlenceli ve konuyla bağdaşıyor olsa da açık dünyada bir çok şeyi görebildiğimiz bir oyun için yeterli değildi. Bu yüzden iptal edip yaşadıkları coğrafyayı da betimleyecek bir kompozisyona karar verdim. Üstelik refe-

ransım da vardı: Matrakçı Nasuh. Osmanlı Dönemi çeşitli şehirleri betimlemiş bir isim. Bugünkü kompozisyon bu şekilde ortaya çıktı. Tabii bu süreçte kendi içimde birkaç kez daha revizyona gittim. Ta ki içime sinen kompozisyon ortaya çıkana dek.

Gülhis: Peki ya senin Assassin's Creed ekibinden bu tablonun yapımı sırasında özellikle talep ettiğin bir şey oldu mu? Bazı karakterler ya da lokasyonlar hakkında daha detaylı bilgi olabilir mesela.

Murat: En çok talepte bulunduğum konu zamandı. Bu konuyu anlayışla karşıladılar. Assassin's Creed külliyatını betimleyecek ölçüde bilgiye sahiptim bu yüzden karakterler üzerinde ekstra bilgiye ihtiyacım yoktu. Biri hariç: Sabırsızlıkla beklediğim Mirage'ın kahramanı Basim.

Geçmişten Bugüne ASSASSIN'S CREED

15 YILDA TAM 12 TANE ANA-BÜYÜK OYUN ÇIKARTMAK KOLAY İŞ DEĞİL -Kİ YAN OYUNLARA HİÇ GİRMİYORUM BİLE. YAN OYUNLARA GİRERSEK İŞİN İÇİNDEN HİÇ ÇIKAMAYIZ ÇÜNKÜ. ÖYLE YA DA BÖYLE, ASSASSIN'S CREED BUGÜNE BUGÜN OYUN DÜNYASININ EN BÜYÜK MARKALARINDAN BİRİSİ VE 2007'DE SERİ BAŞLADIĞINDAN BERİ İLK DEFA YENİ BİR OYUNUN ÇIKIŞI İÇİN BU KADAR UZUN BEKLİYORUZ. BEKLERKEN ARAYI ÇOK DA SOĞUTMAMAK İÇİN DE OYUNGEZER'İN SERİYLE OLAN YOLCULUĞUNU ANALIM DEDİK. BAKALIM NELER DEMİŞİZ, ŞİMDİ OLSA NELER DERMİŞİZ...

ASSASSIN'S CREED

Oyungezer İncelemesi: #002
Puanı: 8.6

Ne Demıştik? "Muhteşem hikâyesi için bile oynanabilecek bir oyun, bir de üstüne bu kadar üstün oynanış dinamikleri içeriyor. Müthiş!"

Şimdi Ne Diyoruz: Oynanışı tek-düze ve görevleri biraz bayıktı. Ama kendine has bir albenisi, ilgi çekici bir gizemi vardı ve seri için başarılı bir başlangıçtı.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Oyungezer İncelemesi: #038
Puanı: 9.0

Ne Demıştik? "AC külliyatına oynanmazsa olmaz bir oyun daha eklendi."

Şimdi Ne Diyoruz: Assassin's Creed 2 ve Brotherhood'u aynı hikâyenin iki parçası olarak görüyorum ben. Birini diğerinden ayırmak olmaz, oynamaya niyetliyseniz ikisini de oynamak lazım. Dövüş kısımlarını rafine etmesi de cabası.

20 KASIM
2009

ASSASSIN'S CREED II

Oyungezer İncelemesi: #025
Puanı: 9.6

Ne Demıştik? "Sevgili oyun yapımcıları: Mükemmel bir devam oyunu nasıl olmalı sorusunun cevabı Ezio'nun macerasında gizli. İyi okuyun!"

Şimdi Ne Diyoruz: Zamanın testine karşı dimdik duruyor valla. Hâlâ serinin en iyisi kabul edilen oyun, bugün açıp oynasanız yine sarıyor, yine oynatıyor...

16 KASIM
2007

19 KASIM
2010

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Oyungezer İncelemesi: #050
Puanı: 8.3

Ne Demıştik? "Üçüncü oyunun temele inip binayı en baştan inşa etmesi gerekiyor. Yoksa koca AC efsanesi kendi ağırlığı altında ezilecek."

Şimdi Ne Diyoruz: Serinin ilk defa kendini fazla tekrar etmeye başladığı noktaydı Revelations. Ama gerek İstanbul'da geçiyor olması gerekse de Ezio'nun son macerası olmasıyla bugün biraz daha iyi anıyoruz kendisini.

31 EKİM
2012

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Oyungezer İncelemesi: #073
Puanı: 8+

Ne Demıştik? "AC serisinin doğru yola girdiğinin göstergesi. Ama eski yönlerini artık geride bırakmaktan korkmamalılar."

Şimdi Ne Diyoruz: Black Flag'i severim ama AC oyunundan çok "Haydi korsanlık oyunu yapalım!" demişler gibi duruyordu zaman zaman. Edward Kenway zaten oyunun sonlarına kadar Assassin'lik müessesine bile katılmıyordu. Ama oynanış açısından keyifliydi. Az Shanty söylemedik...

19

ASSASSIN'S CREED III

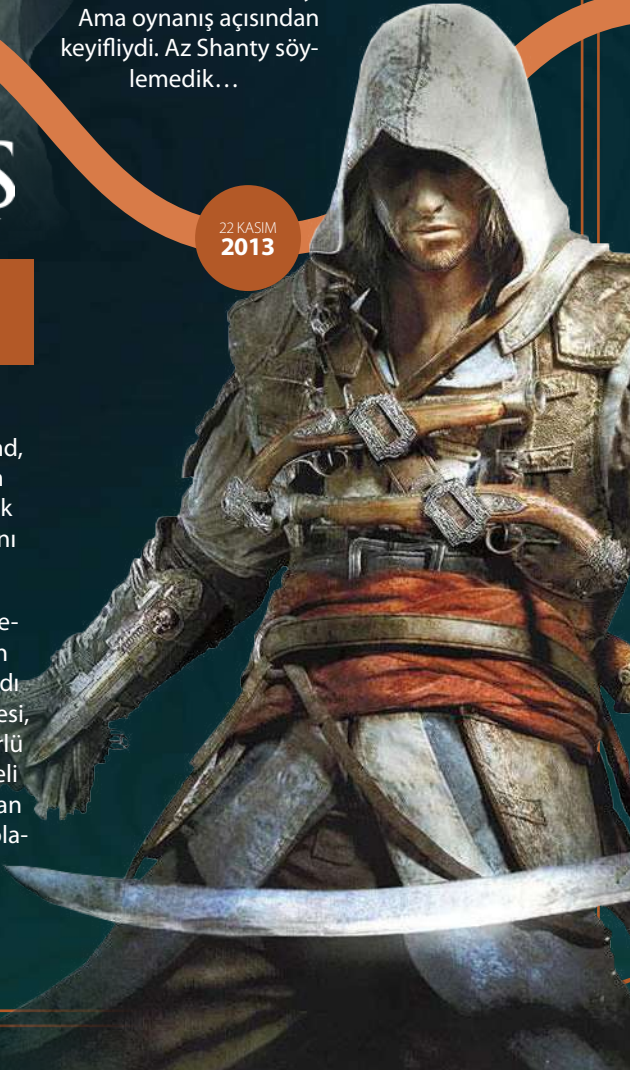
15 KASIM
2011

Oyungezer İncelemesi: #61
Puanı: 8,5

Ne Demıştik? "Üçlemenin hikâyesi sona ererken Desmond, Ezio ve Altair'in yerine geçen Connor kalıyor. Yapacak işi çok ama bunca karakterin ağırlığını taşıyabileceğini sanmayın."

Şimdi Ne Diyoruz: Kötü demeye dilim varmıyor ama serinin tökezlemeye başladığı noktaydı artık. Muhteşem bir açılış sahnesi, modern zamanlarda da bir türlü yetemediği nefis bir potansiyeli vardı. Modern zamanlar bundan sonra bir daha asla eskisi gibi olmadı zaten...

22 KASIM
2013



ASSASSIN'S CREED ROGUE

Oyungezer İncelemesi: #90

Puanı: 7

Ne Demıştik? "Beklenmedik bir kahraman (anti-kahraman?) AC'nin bu yılki onurunu kurtardı."

Şimdi Ne Diyoruz: Çok arada derede kalmış bir oyundu garibim Rogue. Black Flag'ın eklentisi gibi duruyordu ama Unity'yle arasını bağlıyordu aslında. Üstelik de bu sefer mevzuya Templar bakış açısından bakarak ilginç bir konum yakalıyordu kendine. Biraz niş bir iş ama seriyi sevenlerin oynaması elzem bence...

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Oyungezer İncelemesi: #097

Puanı: 8

Ne Demıştik? "Sevdiğim ve her yıl beklediğim tek serinin yıllar sonra belini doğrultmasına o kadar sevindim ki..."

Şimdi Ne Diyoruz: 2007'de ilk çıktığından beri çıkar çıkmaz sardığım seriye "mola" verdiğim oyundu Syndicate. Belki zamansız oynadığımdan, üzerimde çok etkisi olmadı. Kötü değildi ama öyle çok etki de bırakmadı, ne yalan söyleyeyim...

13 KASIM
2014

ASSASSIN'S CREED UNITY

Oyungezer İncelemesi: #86

Puanı: 6+

Ne Demıştik? "Objektif bir inceleme editörü olarak "6"yı, bir Assassin's Creed sevdalısı olarak da "+"yı veriyorum sana Arno."

Şimdi Ne Diyoruz: Birçokları için serinin kırılma noktası; baha göreyse en hakkı yenen oyunu. Tamam, ilk çıktığı hali gerçekten de hatalardan dolayı oynanmayacak seviyedeydi ama düzeldikten sonra bildiğimiz anlamda Assassin's Creed formülünü en üst seviyeye çıkaran oyun oldu belki de. Yıllardır "Ya Unity bug'sız çıkmış olsa ne güzel ve farklı olurdu aslında her şey..." diye dert yanması haksız değil hayranların...

23 EKİM
2015

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Oyungezer İncelemesi: #121

Puanı: 8+

Ne Demiştik? "Assassin's Creed nihayet küllerinden geri doğmuş. Umarız Ubisoft senelik oyun çıkaracağına diye inat etmez de seri bu kalitede devam eder."

Şimdi Ne Diyoruz: Origins seri için bambaşka bir milat oldu gerçekten. Bizi taa Assassin'lerin kökenine götürdüğü gibi hikâyesiyle de vurdu. Siwa bir türlü huzur bulamasa da Bayek'i sevdik, serinin mihenk taşları arasına ismini yazdırdı.

27 EKİM
2017

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Oyungezer İncelemesi: #133

Puanı: 9

Ne Demiştik? "Serinin çıkmış en iyi oyunlarından birisi olmanın yanında bundan sonra açık dünya RYO yaparken diğer oyunların da örnek alabileceği kadar rafine ve kaliteli olmuş Odyssey."

Şimdi Ne Diyoruz: Kendimi bildim bileli Ege sahillerine çekildiğimden biraz abartmış olabilirim, kabul ediyorum. Ama güzel oyundu şimdi, orası doğru. Sadece bir yerden sonra biraz tekrara bağladığından kazandığı ivmeyi biraz harcıyordu.

5 EKİM
2018

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Oyungezer İncelemesi: #158

Puanı: 8+

Ne Demiştik? "Son üçlemenin en iyisi olabilirmiş; bug'lar yüzünden ıskılıyor. Birkaç aya bu konuyu tekrar konuşalım ama..."

Şimdi Ne Diyoruz: 3 sene sonra tekrar konuşsak nasıl olur? Valhalla, Origins ve Odyssey'deki sistemleri damıtarak güzelce rafine etmişti etmesine ama o kadar çok güncelleme aldı ki ben bile yaka silktim ve saldırm bir yerden sonra. Wrath of the Druids ve The Siege of Paris hele, hep böyle büyük oynayacakmış gibi gözüküp "Aynısının lacivertini" yapan eklentiler olarak çok canımı sıkıyordu. Dawn of Ragnarök'uysa oynayamadım bile hâlâ... Biraz mola iyi gelir dedim. Onun üzerinden de 3 sene geçti zaten.

10 KASIM
2020

21

...ve Serinin yakın geleceği:

ASSASSIN'S CREED

MIRAGE

KÖKLERİMİZE DÖNDÜK MÜ GÖRECEĞİZ, AMA BİR ŞEY KESİN Kİ
YENİDEN BAŞLADIĞIMIZ YERDEYİZ!

YAZAN: GÜLHİS CANPOLAT

Murat Palta da röportajının sonunda bizimle aynı heyecanı paylaştığını dile getiriyor. Kim bu Basim? Nereden çıktı? Nasıl bir eğitimi ve geçmişi oldu ki. İsu olduğunu nasıl öğrendi? Tanrı olduğuna nasıl inandı ve Eivor'un abisini de inandırdı? Tutup da Valhalla'da gördüğümüz uzak diyarlardaki ölümsüzlük, tanrılık arayışına nereden ve nasıl başladı? İşte Mirage bu soruların kaçını cevaplandırarak, bunu çok merak ediyorum. Assassin's Creed oyunları son dönemlerde yanıtlardan çok sorularla dolu. Mirage bu gidişatı değiştirecek diye umuyorum.

Peki Mirage hakkında ne biliyoruz? Şanslısınız ki ben manyak gibi izledim fragmanları sizin yerinize. Parkurun dönüşü değil belki ama omzunun üstünden bakması...

Canım köşeden sallanma ya! Seni ne kadar özlemişim. Bana direkt Ezio havası verdi, 15 sene önceye gittim. Evet, eskisi kadar hızlı değil belki parkur hareketleri ama animasyonlar Valhalla'dan hızlı. Ve çok daha çeşitli. Örneğin bu sefer çatılarda daha uzun mesafeler boyunca kalabileceğimiz gibi duruyor. Çünkü Mirage daha önce olmayan bir parkur özelliği getiriyor. O da geniş caddeleri ya da su kanallarını binaya dayalı bir çubuğu kullanarak geçmemiz. Sırıkla atlamavari bir geçiş. Tabii bu çeşitliliğe ve akıcılığa katkıda bulunan birçok özellik var. Mesela düşmanlardan kaçarken devirebileceğimiz engeller. Herhangi bir tuşa basmadan kalabalıkların içine gizlenebilmemizi ve duman bombamızı da listeye ekleyelim. Bir de adrenalin barı kullanarak birden fazla düşmanı gizli bıçağımızı kullanarak öldürebilmemiz.

BU ZİNCİRLEME SUİKAST ÖZELLİĞİ ÇOK TEPKİ ÇEKTI ASLINDA, "IŞINLANMA GİBİ, O NE YAHU?!" DİYEN ÇOK OLDU. BANA DA İLK BAŞTA ÇOK ABES GELDİ AMA GÖRDÜKÇE ALIŞTIM SANIRIM. AYRICA ZİNCİRLEME SUİKAST OLAYINI DA SEVİYORUM. OYNAYIP GÖRMEMİZ GEREKECEK SANIRIM SON KARAR İÇİN.

Bir de fragmanlardan birinde Basim'e kara kutu görevlerinin açıklandığını görüyoruz. Bu görevler birkaç farklı yoldan çözülebilen görevler. Valhalla'nın Siege of Paris DLC'sinde geri dönmüşlerdi aslında ama Valhalla'da bir görev yeniden oynamadığı için farklı çözümleri olmasının bir manası kalmamıştı. Umarım Mirage'da görev seçme ve görevleri yeniden oynama gibi özellikler de olur.



Tabii bir de oyunun içinde olup olmaya-
cağından emin olamadığım bazı ipuçları var
fragmanlarda ve promosyon materyallerinde.

Örneğin bazı karelerde üstünde Basim'in
resmi olan aranıyor posterleri var. Eğer bu
posterler, şöhrat mekaniğinin geri dönüşü
demekse bu harika. Sadece dekorasyonsa
oturup ağlayayım. *(Döneceğine dair açıklama
gördüğümü hatırlıyorum ben -Can)* Ya da bir
görselde muhafızlar halktan insanları itip ka-
karken ön planda Basim'in elini ve gizli bıçağını
görürüz. Bu kurtarma görevleri geri geliyor
demek mi acaba? (Bu arada evet, hikâye içinde
varmış bazı kurtarma görevleri. Ama Ezio'yla
yaptığımız spontane görevler gibi olursa çok
daha keyifli olur.)

Akıcılık ve kesinlik!

Sanıyorum ki pala ve hançer
kombosu oyun boyunca sahip
olacağımız tek ana silahlar olacak.
Hidden blade, yani gizli bıçağımız
da sadece suikast için kullanılabi-
linecek. Aslında ben onun savaş
içinde kullanılabiliniyor olmasını
seviyorum, o yüzden bu haber
üzdüy beni biraz. Fakat "Quick Use"
menüsünde kullanabildiğimiz yar-
dımıcı silahları görmek mümkün.
Duman bombasından bahsetmiş-
tim. Fırlatma bıçaklar, bayıltıcı iğne
dartlar, ses bombaları ve zehirli
tuzaklar da bu menüde yer alıyor.

Mirage'in animasyon direktörü
verdiği bir röportajda oyunun dö-
vüş sisteminin ilk Assassin's Creed
oyununda olduğu gibi düşmanlara
daha kesin hareketlerle saldırmayı
gerektireceğini söyledi. Hatta
animasyonların büyük çoğunluğu
istedikleri akıcılığı sağlayabilmek
için yeniden yapılmış. Ekip kılıç
eğitimi almış hatta. Bunu aslında
kıyafet fiziklerinde de görmek
mümkün. Valhalla ilk çıktığında
kumaş fizik motoru biraz dandikti.
Mirage'in oyun içi fragmanındaysa
Basim'in kıyafetleri arkasından
dalgalanıyor. Geç olsun güç
olmasın, ne diyeyim.

Tüm yollar Bağdat'a çıkıyor!?

Haritamız küçük olacak bu sefer.
Unity'deki Paris gibi. *(Yani ona da
çok küçük denemez aslında ama??! Açık Dünya büyüklüğünde değil
işte... -Can)* Bağdat şehrin-
den ve çevresinde küçük bir
yabanıl alandan ibaret, ki o
alan da çoğunlukla çöl gibi
duruyor fragmanlarda. Ki
kocaman kocaman boş
dünyalardan sonra
ben kompakt bir
haritaya fazlasıyla
hazır ve açığım.

Bağdat ise kendi
içinde 4 bölgeye
ayrılıyor. Biri en iç
kısmındaki "The
Round City", bu
şehrin içindeki zengin
bölgenin adı. Duvarlar-
la çevrili, içinde sarayın
da bulunduğu bu tür böl-
gelere tarihte aşinayız zaten.
Bir diğeri Beytül-Hikme'yi,
yani Bilgelik Evi'ni içeren şehrin

entelektüel mahallesi. Bu kütüpha-
ne hakkında geriye kalmış çok az
arkeolojik kanıt var, o nedenle de
Ubisoft'un bu kütüphaneyi nasıl
modellediğini çok merak ediyorum.
Diğer ikisi ise Sharkiya (yani
şarkiya, doğu) isimli askeri bölge
ve Karkh adındaki ticari bölge, ki
Al-Karkh Bağdat'ın bugün hala
bulunan semtlerinden. Alamut
kalesinin bulunacağı ek bir bölge
de ayrıca oyunda olacak.

Hurma yiyelim, tatlı bitirelim (Bu... sanki böyle değildi ya?!)

Assassin's Creed Mirage, Val-
halla'daki olaylardan 12 yıl önce,
861 yılında, Abbasiler Dönemi
Bağdat'ında geçiyor. Basim'in
Assassin'ler arasında kendine
bir yer edinmesini konu alacak
olan oyun bize geçmişle ilgili
bilgiler verirken aynı zamanda
ana Assassin's Creed hikâyesinin
de gidişatını belirleyecek büyük ih-
timalle. Çünkü elimizde Basim'den
başka kim kaldı?

Mirage'in modern hikâyeye pek
değinemeyeceğini söyleyerek bir
kere kalbimi kırdı zaten Ubisoft.
(Benim de... :(-Can) Ticari açıdan
neden böyle yaptıklarını anlasam
da beni, senelerdir takip ettiğim
bu oyun serisi konusunda düşün-
celi düşünceli uzaklara bakmaya
itiyor bu karar.

Gelin görün ki henüz oyunu
görmedik, ilerleyen dönemlerde
bizi geçmişle yeniden yaşamaya
iten asıl hikâyeyi nasıl bağlaya-
cakları konusunda da bir bilgimiz
yok. Ve bu yöndeki hikâyeleri
ayrıca oyunlaştırmak istediklerini
söylemişlerdi. *(Onun yerine yine
çizgi romanlarda harcamasınlar
da... Uprising çizgi romanlarını
sevsem de oyunda göremediğimiz
şeyleri orada harcadıkları için hâlâ
kızgım. -Can)*

Ubisoft bir şekilde, parça parça
da olsa köklerindeki bazı özel-
likleri geri getiriyor. Daha küçük
bir oyun, daha kompakt ve derin
bir hikâye vad ediyor. 10'a yakın
da başka oyun şu anda planlarda
var. Gerçekten bu vaatlerin ne
kadarı gerçekleşecek, görmeye
başlamamıza çok az kaldı. Ben de
her zamanki umutlarımı cebime
doldurdum, Mirage'ı bekliyorum.

KAPALI BETA

TEKKEN 8

KRALA YER AÇIN!

EREN ERYÜREKLİ

Dövüş oyunları açısından enfes bir yılın içinde olduğumuzu sağlı sollu diğer yazılarımda da belirtip duruyorum ve onlar açısından öğrendiğim her yeni şey de ağzımı sulandırmaya devam ediyor. En son deneme şansı bulduğum *Tekken 8* ise bu su ve salya öbeğini birazcık toparlamama sebep olduysa da bunun oyunun kalitesiyle pek bir alakası yoktu. "Peki neyle alakası vardı?" diyorsan yumruklarını sıkışmış dostum, onu da yazının devamında anlatacağım.

Daha oyun açılır açılmaz Kazuya ve Jin arasındaki epik bir düelloya davetliyiz, bu oyunla birlikte yapımcıların artık CGI ara sahne yapma derdi kalmayacak gibi zira oyun içi grafikler artık öyle detaylar yapmalarına imkan sağlıyor ki etkilenmemek elde değil. Neyse bu gaz introdan sonra kısa bir eğitim bölümü bize oyunun yeni mekaniklerini açıklıyor. Burada en kayda değer olay Heat sistemi ve ona bağlı olan Heat Burst ve Heat Counter atakları. Can barının altındaki yeni bir bar olarak gelen Heat barını istediğiniz anda tek tuşla



aktive edip aynı tuşla hazır bir komboya girebildiğimiz gibi normal ataklarımızı güçlendirmek için de kullanabiliyoruz. Heat modundaki ataklar rakibe blok halindeyken de hasar veriyor ve bu gibi anlarda epeyce zor durumda kalabiliyor insan. Heat sistemi round başına bir kez aktive edilebildiğinden nerede nasıl kullandığınız dövüşü çevirmekle kaybetmek arasındaki ince çizgiyi de belirliyor.

Tekken 8 epey agresif bir dövüş oyunu olmuş, hani rakibe acımadan dalıp tek ve uzun bir komboyla işini bitirmek eskiye göre daha kolay. Özellikle launcher yani rakibi havaya kaldırıp top gibi sektire sektire dövdüğümüz kombolar bir önceki oyuna göre daha etkili. Belli ki yapımcılar dövüş oyunlarının genel bir ileri iki geri mantalitesinden biraz uzaklaşıp daha çekişmeli bir yöne gitmek istemiş-



16 PLAYABLE CHARACTERS



ler. Yapabildiğim online maçlarda da genel olarak agresif davrananın kazandığını söyleyebilirim. Bu tabii ki defans önemsiz demek olmuyor, aksine geliştirilen yana çekilme hareketi çok daha kıymetli ve yapabileceğine altın fırsatlar sunuyor.

Dövüşçülere gelirse hemen hepsinin hızlandığını söyleyebilirim, ayı grubundan gelen Paul (abi saçlarına ne ettin öyle?) ve Jack-8 bile hayli hızlı birkaç

vuruşla dövüşlerin seyrini değiştirebiliyorlar. Bu oyunda ciddi bir buff alan Hwoarang ise en hızlı ve ölümcül kombolara sahip rakiplerden birisi olacak belli ki. Benim mainim Lili'ye bildiğiniz gibi; ilk kez aldığımda 5. oyundan beri gelen kas hafızamın beni yanıltmamış olması sevindirici ve eklenen yeni hareketleri de gayet keyifli. Esas yıldızımızsa Tekken 2'den beri ilk kez bir ana oyunda arz-ı endam eden Jun olmuş.

Tekken Tag Tournament'ları saymazsak Jun'u son görüşümüzün üstünden 25 yıl kadar geçmiş durumda ve bu süreçte elbette çok değişimler yaşamış. Kendisi Asuka'nın başa bela aikido savunmasına da sahip Nameless'in vahşi kombolarına da, özel vuruşları ve şişirsel yumuşaklık-taki komboları da göze inanılmaz hitap ediyor. Hikâyesel anlamda da ondan çok şey bekleyeceğimiz şimdiden belli ama ben kendi adıma onunla oynamak için



sabırsızlanıyorum. Tekken 7'de tanıştığımız Leeroy da yine oldukça gelişen isimlerden, onun Win Chun tekniği bu sefer daha ölümcül ve hızlı, yine eskilerden Law bu sefer destek olarak Nun Chaku'larını da yanına almış ve onlarla yarın yokmuş gibi rakibe dalarken artık bu oyunda yıldızlaşmasını beklediğim

Jin'e epey bir ayar çekilmiş ve güzel de olmuş. Yeni karakter seçme ekranı çok daha albeniliyken Tekken 7'de biraz can sıkıran uzun yükleme süreleri de neyse ki PS5 tarafından bertaraf edilmiş durumda. 5-6 saniyede dövüşe giriyorsunuz mis gibi. Nina, Bryan, Claudio gibi isimler bana biraz yerinde sayar gibi geldiler

ama çok kafaya takmadım, özellikle de King'in yeni halini gördükten sonra. Asuka bariz güçlenirken Lars ve Xiaoyu'nun yeni komboları beni benden aldı.

Lakin şu da var ki bu yeni Heat sisteminin bitirici vuruşları bir tık uzun ve zaten canımız belli bir orana düştüğünde açılan, önceki oyunun sıkıntılı süper vuruşları varken bir de bunların animasyonlarının olaya dahil olması tempoyu bir tık etkilemiş gibi geldi bana. Aralarda heat counter yapıp rakibin yanına koşmak her ne kadar zevkli olsa da bu koşma kısmını adamın dibindeyken bile yapmak bana biraz gereksiz göründü, oyunun agresif ve sert havası gayet keyifli zaten bunu sıkça bölmek ne kadar gerekli onu bilemedim. Hani bunun dışında görsellik, ses efektleri, gaz müzikler ve dual sense'in kullanımı zaten nefis. Bu sefer biraz daha fazla alacalı bulacalı efektlere maruz kalsak da ben rahatsız edici bulmadım ama serinin diğer dövüş oyunlarına göre bir tık daha gerçekçi havasının yerinde artık yeller estiği de kesin. Bu kapalı betanın ana amacı elbette Netcode'u ve stabiliteyi test etmektir ki benim ve yorumlarına baktığım pek çok kişinin yakındığı ana konu da bu olmuş. Diğer online oyunlarda sıkıntı yaratmayan bir bağlantı hızım var ve Wi-fi üzerinden yaptığım hemen her maçta ufak tefek takılmalar, donmalar hatta maçtan atmalar yaşadım. Zaten zar zor denk gelip eşleştığımız adamların pek azıyla düzgün bir maç yapabilmek takdir edersiniz ki can sıkıcı. Oyunun





yapımcısı Harada bunların beklendiğini ve çıkışta düzeltileceğini belirtmiş ki okey yani abi sen öyle diyorsan öyledir deyip şimdilik çok üzerine varmıyorum bu netcode sıkıntısının. Ha ama çıkışta da böyle kaplumbağa hızında bir bağlantımız olacaksa o zaman külahları değişiriz dostum ona göre. Örneğin *Street Fighter 6*'da daha ilk kapalı betada bu iş tertemiz çözülmüş ana oyuna çok bir dert kalmamıştı bu konuda *Tekken 8*'in gideceği daha çok yol olduğu açık. Ha ama nihayet bölgesel sınırlamaların kalkmış olması da güzel bir durum, crossplay özellikleri de iyi çalışırsa değmeyin keyfimize derim, şakin online kısma sağlam bir cila şart.

Toparlayacak olursam *Tekken 8* her zamankinden hızlı ve sert bir oynanışla geliyor. Bu onu rakiplerinin biraz önüne

geçirip aradan sıyrılmasını sağlayabilir gibi görünse de bir yandan basitleşmesine ve derinliğini yitirmesine de sebep olabilir. Ben özellikle tek tuşla yardımcı kombolar yapmamızı sağlayan özelliği pek sevemedim. Tamam *Street Fighter 6* da Modern kontrol şemasını getirerek benzer bir yola gitti ama *Tekken 8*'deki mevzu harbi kolay. Online maçlarda bunun kapatılabildiği bir ayar kesinlikle gerekli. Hoş gerçi hazır kombolar sıradan oyuncuyu bir yere kadar götürür, sonrasında ustalar yine farkını ortaya koyar gibi düşünüyorum. Oyun hemen hemen bitmiş gibi ama bu betadan gelecek feedbacklerle sağının solunun düzeltilmeye aç olduğu da bariz bir gerçek. Özellikle Heat ile yapabildiğimiz kombolara biraz daha karşılık verilebilir olması gerekli ve oyunun görsel açıdan buralarda çok tekrara düştüğü de ortada.

Bunu nasıl aşarlar veya aşarlar mı bilmiyorum ama bu haliyle bile oyun tam bir canavar ve güçlendirilmiş efektlerle beraber hayli eğlenceli bir hale gelmiş. Geliştirilen öğrenme kısmında pek çok özellik şimdilik kapalı olsa da oranın da boş geçilmediğini bilmek güzel, hikâye moduysa şimdilik sır onu çıkışta ayrıca değerlendiririz zaten.

Bence oyun bu yılı es geçip seneye çıksa daha iyi olur. Hem parmaklarımız yazık hem de belli alanlarda gelişim gerekli. İçim rahatladı ama bir yandan da, çünkü seri nihayet içindeki agresif yönü tam olarak ortaya çıkartmış ve rakiplerinden epeyce farklı akışıyla eğlencesini arttırmış. Olur yani buradan; yeter ki bu sene çıkacağız diye acele edilmesin. Aksi takdirde krallık tacı şu aşamada bir tık sallantıda diyebilirim *Tekken 8* için.

Ekonomikon'un Tarihi

ESKİ YAZITLARDA ADI GEÇEN ÇOK GÜÇLÜ DÖRT KADİM VARDIR: G'HAB-ENN, SFENSS UR-FYİLL VE CİM'M RHUU YEN VE İSMİNİ YAZMANIN BİLE EN ACI VERİCİ TELİF LANETLERİNİ ÜZERİNİZE ÇEKECEĞİ SÖYLENEN SONUNCUSU. (NHİN'TÉN

DOO YANI? -CAN) SFENSS UR-FYİLL VE CİM'M RHUU YEN "KHÔN'SÛL" İSİMLİ BİR PARALEL ALEMDE KENDİ ARALARINDA, GÜN GELİP BULUTLARIN ÜSTÜNE ÇIKACAĞI SÖYLENEN EBEDİ BİR SAVAŞA TUTUŞMUŞLARDIR. BİRİ YERYÜZÜNÜ (AMBLEMİ YEŞİLDİR) DİĞERİ OKYANUSLARI (BUZ GİBİ MÜHÜRÜ MAVİDİR)

TEMSİL EDER. İSMİ LAZIM DEĞİL DÖRDÜNCÜ, KENDİSİNİ VE YARATILARINI GÖZLER ÖNÜNE ÇIKARANLARIN ÜZERİNE TELİF LANETİ ATAR AMA

YETİŞKİNLERE NE KADAR ACIMASIZ DAVRANIRSA DAVRANSIN, ÇOCUKLARI (DOĞAÜSTÜNE ALEMİYLE DAHA KOLAY İLETİŞİM KURABİLDİKLERİ İÇİN) ÇOK SEVDİĞİ SÖYLENİR. KARDEŞLERİNİN YAPTIKLARINI İFADESİZ YÜZÜYLE TARİF EDİLEMEZ BEDENİNDEN ÇIKAN ZEHİRLİ DUMANLARIN İÇİNDEN SEYREDEN

G'HAB-ENN İSE AÇ GÖZLÜLÜĞÜN SİMGESİDİR. ÖLÜMLÜLERE DAĞITTIĞI HER KART VE SATTIĞI ASLA OYNANMAYACAK HER OYUN KARŞILIĞINDA RUHLARINDAN BİRER PARÇA ALARAK GÖZLERİNDEKİ IŞIĞI DONUKLAŞTIRIR.

G'HAB-ENN'İN ADINA ÇAĞLAR BOYU PEK ÇOK YERDE RASTLANSA DA VARLIĞININ EN KİRLİ, EN TÜYLER ÜRPERTİCİ KANITI, 13 OYUNGEZER YAZARININ KANLARIYLA YAZILAN EKONOMİKON İSİMLİ TÜYLER ÜRPERTİCİ KİTAPTIR.

O . N U U R K ' A Y A



Yüzyıllar önce yaşamış, enflasyon canavarının ülkelerinde yarattığı bitmek bilmez dehşet karşısında dimdik durmaya ve halklarını korumaya çalışan bu 13 savaşçı, acımasız yarattığı uzayın isimsiz bölgelerine yollamak için G'hab-enn'e dua eder, ondan akıl isterler. G'hab-enn'in kâprisli ve günün sonunda sadece kendi çıkarını gözetken bir varlık olduğundan haberdardırlar ancak diğer Kadimler'e yakarıları yanıtsız kalmıştır. G'hab-enn gerçek formunun yarısı kadar bile korkunç olmadığı halde birkaç kişinin çığlıklar atarak bayılmasına sebep olan bir silüette belirir. Elinde hükümrânlığının simgesi Sthymm-deckh, yüzünde harcayacak fazla parası olan oyuncuları galaksilerin ötesinden görmesini sağlayan Sthymm-Vii-Harr isimli gözlüğü vardır. Varlık önündeki düşük varlıklarının kulaklarının duymadığı ama zihinlerinin sezindiği bir öneriyle gelmiştir: Sthymm adı verilen sonsuz labirentte ucuz ve kaliteli oyunlar aramaları gerekmektedir. Enflasyon canavarını sonsuza dek durdurma şansları yoktur ancak buldukları oyunları bir araya toplayıp büyülmüş bir mühür oluşturarak bir süreliğine defetme şansları olacaktır. Labirentten çıkış yolunuysa sadece beyaz tavşana bakarak bulabileceklerdir.

Editörler arayışlarına başlarlar, fiyatının yükselmemesini bekledikleri güzel oyunların hep fahiş fiyatlara çekildiğini gördüklerinde kısık sesle G'hab-enn'e ve kâprisli doğasına lanet okurlar. Karşılaştıkları dehşetli fiyatlar yüzünden sanrılar görmeye başlayan editörlerin her biri, nihayet aradığı umudu simgeleyecek birer oyuna denk gelip hisimla not defterine yazar. Her biri o noktada gruptan ayrıldığını fark eder, korku veyahut sinirle dört bir yanda beyaz tavşana benzer bir şeyler ararken hepsi cebinde sert birer cisim bulur. Beyaz bir tebeşirdir buldukları. Tüm editörler G'hab-enn'in söyleyeceğini dolaylı yoldan söyleyen, dilinin tuzağı bol bir varlık olduğunun bilincindedir ve aynı sonuca varmaları uzun sürmez: Beyaz tebeşirle tavşan çizmeleri gerekmektedir. Hepsi de hayatının bir pamuk ipliğine bağlı olduğunu, tek seferde tavşanı çizemezse eski hayatına geri döneceğinin farkındadır. Hepsi birer birer bildiği tek yola başvurup 62'den tavşan yapmaya kalkar. Hepsinin de 62'si anında değer kaybedip 52 olur. Halihazırda karşılaştıkları korkunç fiyatların bünyelerinde yarattığı yıpranma, bu uğursuz sayıya bakarken nihai seviyeye çıkar ve korkudan kendilerine zarar vererek ölürler. Aralarından eforsuz tavşan çizebilen tek kişi Eren Eryürekli olduğu için bir tek o kurtulur. Ancak tavşanı çizebilmek, ona çıkış yolunun yanında arkadaşlarının grotesk cesetlerini de bulabileceğini sağlayacak bir içgörü yeteneği bahşetmiştir. O da bu yüzden delirmeden labirentten çıkmaz. Arkadaşlarının kanlarıyla ucuz oyun önerilerinin bulunduğu lanetli kitap Ekonomikon'u yazar. Eski yazıtlar Deli Eren El-Yürekli adıyla anılan bu şahsın bir daha PC oyunculuğuna el sürmediğini, yalnızca isimsiz tanrının oyunlarında muslukçu zıplattığı söyler...

Fiyatı:
61₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 5/5
OGZ #163 - Puanı: 8

Disco Elysium: the final cut

Bir oyun daha ilk saniyelerinden sizi içine çekip, bambaşka bir ruh haline sokmayı başarıyorsa orada bir durmanız gerekir. Havadaki heyecan kokusunu solur ve unutulmaz bir deneyimin kollarına bırakırsınız kendinizi, sıcak kumlardan serin suya bırakır gibi...

Disco Elysium üstte bahsettiğim hisleri iliklerinize kadar yaşayabileceğiniz bir baş yapıttır. Hem de 61 gibi bir fiyata bunu deneyimleyebilmek ruhunuzu beslediği gibi, cüzdan dostudur da. Şu kavurucu yaz sıcaklığında, en az 40 saatlik unutulmaz bir deneyimi 2 litre benzin fiyatına (son zamlar sonrası iki litre bile etmiyor) satın almak, nereden bakarsanız bakın biz oyuncular için uçsuz bucaksız çölün ortasında vaha bulmak gibi...

Dikkat ettiyseniz *Disco Elysium*'u tanımlarken oyun kelimesini kullanmaktan özellikle kaçınıyorum. Baş yapıt dedim, deneyim dedim ama oyun demedim. Çünkü ZA/UM'un bu eşsiz eseri gelecek nesillerde dahi adından söz ettirecek kalitede bir oyun ötesi maceradır. Evet bu bir oyun ama hayır, bu sadece bir oyun değil. Bir kitabın içinde yaşamak, okurken oynamak, oynarken içinde kaybolmak ve hayal kurmak gibi bir şey bu. Anlatması çok zor, idrak edebilmek için bizzat deneyimlemeniz lazım.

Geceden kalma, darmadağın bir halde uyandığımız otel odasında ne kimliğini ne de geçmişini hatırlayan, içsesi, içgüdüleri, öz benliği, utancı, önyargıları, kararlılığı, merakı ve ismini sayamaya-çağım daha birçok duygu, yeti ve kişilik özellikleriyle vahşi hayata salınmış bir ceylan gibi kalakalmış bir karakteriz biz. Ve bu haldeki bir karakterden bir de yanı başında gerçekleşmiş cinayeti çözmesi isteniyor. Bundan daha saçma bir şey olabilir mi? Olamaz ve işte *Disco Elysium*'u özel yapan şey de tam olarak bu. Hiçbir şey mantıklı değil ama her şey bir bütün olarak aşırı mantıklı ve gerçekçi, hayatın ta kendisi gibi. Olmaz denilenin olduğu, yapılamaz denilenin bir mekanik olarak karşımıza çıktığı ve barındırdığı -sıkı durun- toplam bir milyon kelimelik metinleriyle akıl almaz büyüklükte ve derinlikte bir sanat eseri *Disco Elysium*. Ben hayatımda böyle bir şey oynamadım ve bir daha oynayabileceğimi sanmıyorum. İnsan bu oyunun bir devamının gelemeceğini anımsayınca daha da büyük hayal kırıklığı yaşıyor. Alacağınız olsun ZA/UM...

Buraya kadar okuyup hala 61₺'nizi verip bu oyunu almaya ikna olmadıysanız son kozumu oynuyorum ve *Disco Elysium*'un tamamen Türkçe oynanabildiğini ve tarihin en yüksek Metacritic puanına sahip PC oyunu (97 Puan) olduğunu da belirtiyorum. Son sözlerimin ardından mikrofonu bırakıp -mic drop- arkamı dönerek çıkışa doğru ilerliyorum ve bu eşsiz deneyimi bir kez daha yaşamak için kendimi Revachol sokaklarına atıyorum. Ben ismimi hatırlamaya çalışırken belki birkaç yeni dost edinir, günümüz toplumsal değerleri üzerine sert bir tartışmaya girdikten sonra da kollarımızı karaokede paylaşıyoruz, kim bilir... **-Tekila Günb—ehm, Ufuk**

Bioshock (Collection)

Bioshock'u ilk oynadığım zamanı hatırlıyorum da... Resmen sarsılmıştım. O zamanlar ortaokuldaydım, oyun dünyasıyla yine haşır neşirdim ama bu... bu çok başka bir şeydi. Orta son sınıf öğrencisi halimle, oyunların nasıl böyle bir tecrübe sağlayabildiğine inanamamıştım. Oyunun açılışındaki dehşet, korka korka gecenin karanlığında kaybolmak, okyanusta Rapture City'nin girişini bulmak ve şehrin derinliklerini keşfe çıkıp o büyülü dünyayla tanışmak... Herhalde böyle bir büyüü çok az oyunda hissetmişimdir.

Bana kalırsa Bioshock 2, aynı benzersiz tecrübeyi pek yaşatmadı; ama Bioshock: Infinite bambaşka bir yaklaşımla, ağızda farklı bir tat bırakan ama yine de buram buram Bioshock olan bir yapım oldu. O yüzden ben tek bir oyun olarak değil de seri olarak Bioshock'a yaklaşmayı ve şu ekonomik buhranda içinizi biraz da Bioshock serisiyle daraltmayı önereceğim.

Seriye uzun uzun anlatmak sanırım

biraz gereksiz olacak, sonuçta seri çoktan kült yapımlar mertebesine ulaştı. Ben yalnızca neden bu kadar sevildiğini şöyle bir hatırlatmak istiyorum. Öncelikle her üç oyunda da muhteşem bir senaryo olduğunu cebimize koyalım. Sonrasında ütopya/distopya arasındaki ince çizgi arasında dans eden ve ölümüne distopyaya dönüşen o muhteşem atmosferli şehirleri belirtelim ve aksiyon temelli iyi bir oynanış mekanizmasını de ekleyelim. Bam! İşte size başarının formülü!

Şimdi gelelim, dosya konumuza... Bahsettiğim üç oyun, tüm indirilebilir içerikleriyle birlikte "Bioshock Collection" adı altında Steam'de 99₺'ye satılıyor. Bu yazıyı yazdığım sıralarda, Steam'de her oyunda ayrı ayrı indirim mevcut ve ilk oyun 7.75₺, ikinci oyun 4.65₺ ve Infinite 12.25₺. Üstelik ilk iki oyun Remaster versiyonları. Sayın Oyungezerler, bu üç oyunun toplam parasıyla Ankara'da yalnızca bir kere dolmuşa binebiliyorsunuz. Onun için halen bu başyapıtlara göz atmadıysanız, tam zamanı! -Kıvanç

Fiyatı:

99₺ (Steam)

Fiyat / Performans: 4/5

OGZ#16 – Puanı 9.1

OGZ#29 – Puanı 8.5

OGZ#66 – Puanı 9.6

OGZ #108 – Puanı: 7



Fiyatı:
50₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 2/5
OGZ #119 – Puanı: 7

Agents of Mayhem

Şimdi size öncelikle size oyunumu seçerken kullandığım dosya dışı kriterlerden bahsedeceğim:

1. Game Pass'te bulunmamalı, bulunuyorsa aylık ücretinden daha az olmalı.
2. Epic Games Store'da ücretsiz verilmemeli.
3. Oynanış süresi nispeten uzun olmalı.

Kendi havuzumu da bayağı bir daralttıktan sonra oyun bulmam baya bir zorlaştı sanıyorsanız yanılıyorsunuz çünkü bu üç kriterden sonra aklıma direkt Agents of Mayhem geldi. Saints Row'u ya-

ratan ekipten çıkan bu yeni marka... Yani nasıl desem? "Hak ettiği ilgiyi göremedi" demeye pek dilim varmıyor ama yanlış anlaşılacak istemem, sırf ucuz olsun diye berbat bir oyun da önermiyorum size. İçerisinde çokça oynanabilir ajan bulunduran bu açık dünyada istediğiniz dizilimi yapmanız mümkün. Evet kabul ediyorum, hikâyesi baya bir tırt fakat oynanış konusunda hiç de fena bir iş çıkarmadığını söylemeliyim. 2022'de çıkan Saints Row reboot'undan çok daha iyi desem, sert mi davranmış olurum? Aslında yooo... Agents of Mayhem bir başyapıt değil ama durum bu. Ayrıca en iyisini en sona sakladım: Oyunun baş kötüsü Doctor Babylon Türk efendim, e asalım bayrakları! -Cevdet



The banner saga trilogy

Madem tasarruf edeceğimiz, ne diye üçleme önermeyelim ki, öyle değil mi? Hele bir de tek oyun fiyatına satın alabileceğiniz bir paket varsa, tadından yenmez :) *Banner Saga Trilogy* de tam olarak bu grupta bir paket işte. 3 oyunluk seriyi baştan sona oynayıp çok güzel bir hikâyeye ortak olmak için ödeyeceğiniz fiyat bugün geçtim büyük bütçeli yapımları, birçok bağımsız oyun için istenen fiyatın neredeyse yarısı düzeyinde. Hal böyle olunca da önermesem olmazdı.

Gelelim *The Banner Saga*'nın neden önermeye değer bir seri olduğuna. Sıra tabanlı taktik strateji-RYO türünün çok da popüler olmadığı bir dönemde türe yeniden hayat veren bir

seri haline gelebilmesi, Nors/Viking temalı oyunlara bir kez daha popülerlik kazandırması, orijinal bir evren kurgulayıp ilgi çekici bir hikâye sunması, kahramanlarıyla bağ kurdurmayı başarması, stratejik yönden tatmin edici bir deneyim yaşatması, tekrar tekrar oynanabilecek yapısı, görsel tarzı, Austin Wintory imzalı müzikleri gibi onlarca sebep sayabilirim. Ve bu kadarı da yetmez. Bence türe ilgi duysun duymasın, her oyun severin bir şans verebileceği ve bundan dolayı da pişman olmayacağı serilerden *The Banner Saga*. Bu devirde muadillerinin 2-3 kat fiyata satıldığını görünce de hiç tereddüt etmeden önerebilirim. -Engin

Fiyatı:
126₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 4/5
OGZ #76 – Puanı: 8
OGZ #103 – Puanı: 8+
OGZ #130 – Puanı: 8+



Fiyatı:
79₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 2/5
OGZ #118 – Puanı: 8+

Get Even



Far Cry gibi oyunlardan uzak durup da az olsun ama öz olsun, hatta güzel bir hikâyesi de olsun diyenlerdenseniz size gönül rahatlığıyla bu oyunu alabilirsiniz.

Get Even görece ufak ölçekli bir FPS. Bölümleri küçük olsa da oldukça güzel tasarlanmışlar ve çok detaylılar. A noktasından B noktasına giderken sıkılmıyorsunuz. Gizemli ve bol zaman atlamalı hikâyesi de bu sayede oldukça hızlı ilerliyor. Üstelik sonundaki sürpriz oyuna başka bir gözle bakmanıza neden oluyor. Şahsen bitirdikten sonra yeni edindiğim bilgiler ışığında oyunu bir daha oynadım. Bu arada oyun boyunca

yaptığınız seçimler bölümlerde ufak tefek değişikliklere de sebep olduğundan ikinci defa oynadığınızda bile bazı sürprizlerle karşılaşabiliyorsunuz.

Get Even'in en zayıf noktasıysa çatışmaları. O yüzden aksiyon dolu bir oyun istiyorsanız bunu es geçebilirsiniz. Gerçi zayıf derken kötü demek istemiyorum. Hatta ölçeğine göre oyunun cephaneesi oldukça geniş. Ama odağı kesinlikle çatışmalar değil, gizlilik ve hikâye.

Kısaca korku soslu, detektiflik havası olan, hikâyesi güçlü ve ekonomik bir FPS istiyorsanız gidip *Get Even*'i oynayın. -Anton

Civilization VI

Benim ucuz oyun arayışım girişte de belirtildiği üzere lanetli bir serüvene dönüşmekle kalmayıp kendimi Steam'in cismani izdüşümü olan masaüstü bilgisayarımdan da soyutlamamla sonuçlanmıştı. Pişman değildim de hiç. Sony ve Nintendo beni eylerdi, hatta cep telefonuna taktığım Kishh'i simbiyot varlığı bile oyun açlığını giderirdi. Bir oyun hariç. O da öyle bir oyun ki ilk kez ikinci oyunuyla ilginç şekilde PS1'de tanışıp sonra asıl platformu PC'de batağına düşüp o gün bu gündür çıkmadığım seri Civilization. Özellikle ek paketleriyle zafere ulaşmanın yollarının çoğaldığı, içinde bol bol liderleri olan versiyonu öneriyorum tabii ki. Zira vanilya halinde yapay zekanın mesnetsiz davranışları beni oyundan epeyce soğutmuştu. Ama şu an mis gibi olmuş oyun. Hayatında hiç Cive tanışmamışlar için oyunu iki kelimeyle özetliyorum: "Uygarlık geliştiriyorsunuz".

İlkel çağlardan başlayan serüven uzaya

açılmaya kadar varıyor ve altıncı oyunun seriye getirdiği en büyük yeniliklerden olan yönetim şekillerini koordine etmek cidden çok keyifli. Ek paketlerle gelen doğal afetler hem savaşlarda hem de arazi seçiminde aktif rol oynarken kuracağınız şehirleri daha çok düşünüp kuruyorsunuz artık. Bir de ilginç bir durum olarak belli şartları sağlarsanız Herkül, Beowulf, Mulan ve Maymun Kral gibi mitolojik kahramanları savaşa çağırabiliyorsunuz ve özellikle ilk çağlarda bu hero birimlerle bir şehri komple yakıp yıkabilmek mümkün. Gizli loncalarla yapılan anlaşmalardan Cthulhu çağırmak veya vampir diriltmek de yapabildiğimiz uçuk işler arasında.

Bunlar oyunun konseptine biraz ters durumlar olsalar da opsiyonel olmaları ve (bence) uygarlıklarımızda bir yerleri olması onları kültür mirası kategorisinden oyuna mantiken dahil edebilmemi sağlıyor ve açıkçası oyuna epeyce de renk katıyorlar. Yeni gelen Altın ve Karanlık Çağ puanları

da sürekli olarak belli hedefler kovalamamızı sağlamış ki bu da çok iyi. Güneşte yanmış tenli Muhteşem Süleyman'a ise dilerseniz burda hiç girmeyelim.

Civilization VI tıpkı öncülleri gibi ucu bucağı olmayan, oynayacak şekli bitmeyen, senaryo ve mod desteğiyle sürekli gelişen bir oyun. Yani ister 290 lira verin ister 590 lira verin paranızın son kuruşuna kadar değerli ve karşılığını verecek bir oyun. "Bir turn daha" diye diye başında sayısız sabahlar ettiğim bu efsanevi oyunun kara kaplı defterde yer alması kaçınılmazdı. Her indirim döneminde yüz güldürmesi de onu listenin demirbaşlarından yapar. Başka hiçbir oyun için yattığım yerden kalkmak istemeyen ben Civ VI için her seferinde zevkle o bilgisayarın başına geçiyorsam bir şeyler gerçekten doğru yapılmış demektir. Öyle değil mi? Hem zaten kim kendi efsanesini yazmak istemez ki? -Eren

Fiyatı:
220₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 3/5
OGZ #109 - Puanı: 7+



Dragon's Dogma: dark arisen

Dragon's Dogma'yı hâlâ bilmeyen, oynamamış olanlar var aranızda; gördükçe çok üzülüyorum. Halbuki çıktığı döneme göre inanılmaz bir oyundu. Hatta çıktığı dönemi de geçtim, bugün bile hâlâ çok eşine benzerine rastladığımızı söyleyemeyeceğim. Zamanında herkes "Skyrim de Skyrim!" diye modlanmadan oynaması işkence bir oyuna saplandığı için gözlerden kaçtı tabii... Halbuki açık dünyaysa açık dünya, rol yapmaysa rol yapma. Hepsi tastamam Dragon's Dogma'da da vardı. Hikâyesi biraz "Eh işte"ydi ama geri kalan her şey o kadar iyiydi ki ona rağmen seve seve oynatıyordu kendini.

Yahu bir karakter yaratma ekranı vardı, gerçekten ben bunun benzerini hâlâ nasıl yapamadıklarını ya da yapmadıklarını çözemiyorum. Görsel olarak müthiş detaylı, hoş ve çeşitli olması bir yana ben daha başka bir oyunda karakterin uzun ya da kısa boylu olmasının, kilolu ya da kaslı olmasının oynanışı direkt etkilediğini hatırlamıyorum. Ben kendime kaslı maslı, ağır zırh taşıyan iri yarı bir savaşçı yaratmışım mesela. Üzerimde 350 kiloluk metalle dolaştığımdan "Ya Stamina çok çabuk bitiyor, hemen

düşüyorum ejderhanın sırtından" diye veryansın ediyordum bir keresinde, sonra Burcu'nun oynadığı karakterin çıtı pıtı ve çevik bir Rogue olduğunu, çatılardan sekip havada saltolar ata ata gezdiğini görünce nutkum tutuldu resmen. Sanki bambaşka oyunlar oynuyoruz!

Ha, bu arada ejderha sırtına tırmanmak demişken... Benzerlerinde anca ejderhanın tırnağına tırnağına vururken Dragon's Dogma'da düşmanın neresinde saldırdığınız, nasıl saldırdığınız dövüşleri de baştan aşağı değiştiriyordu. Ejderhanın sırtına tırmanıp kanatlarını kırarsanız uçamayıp yerde dövüşüyordu mesela. Ya da Chimeara'yla dövüşürken sizi sersemleten kuyruğu keserseniz o saldırıyı yapmasını önlemiş oluyordunuz. NPC takım arkadaşlarınız bazen daha normal boyutlu goblin gibi yaratıkları tutup "Hadi tuttum bak, vur!" diye size açıklık yaratıyordu. Anlattıkça daha anlatırım, Dragon's Dogma'nın anıları bitmez çünkü.

Fiyatı hâlâ 100 'yken bu zamansız klasiğe artık hak ettiği ve şansı değeri verin derim. Hazır ikinci oyun da geliyorken hem... -Can

Fiyatı:

100₺ (Steam)

Fiyat / Performans: 4/5

OGZ #67 – Puanı: 7.7

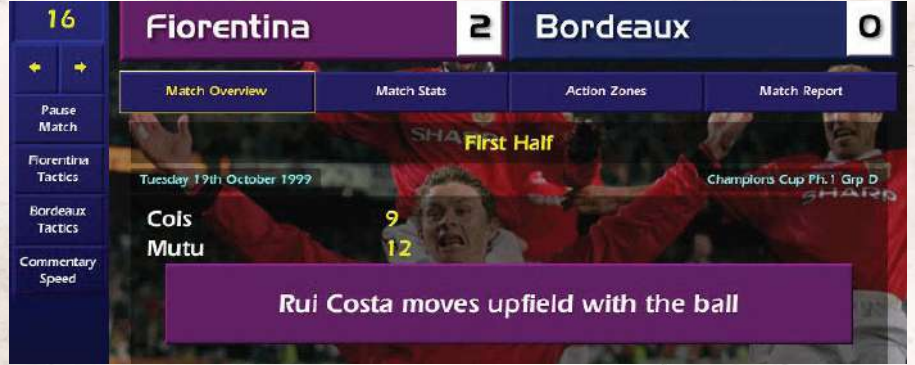


Championship Manager

Burada sizlere paralı paralı oyunlar önermeyi düşündüm. Hatta ilk düşündüğüm oyun Tiny Tina's Wonderlands'ti. Lakin tavuk döner dürüm bile çok zamlanmışken paralı oyun önermek içimden gelmedi. Onun yerine size tavuk, pardon balık tutmayı öğreteceğim. Abandonware terimini belki daha önce duymuşsunuzdur. Duymayanlar için, artık parayla satılmayan ve legal olarak terk edilmiş yazılımlara verilen genel ad. *Championship Manager* serisi de bu listeye dahil. Ancak tüm CM oyunlarını size önermiyorum.

CM3 motoruyla yapılmış, CM 3 (98-99), CM 99-00, 00-01 ve tabii ki efsanevi 01/02 oyunları ücretsiz olarak sizleri bekliyor. Bunların hepsini düzenli olarak oynayan bir ruh hastası olarak aralarında seçme yapmayacağım. Dedim ya balık tutmayı öğreteceğim o yüzden esas konumuz cm0102.exe olacak. Dünyanın en çok oynanan futbol oyunu CM01/02 olabilir. Halen devasa bir oyuncu kitlesine sahip. Hal böyle olunca CM01/02 için her sezonun güncel kadrolarıyla yamalar yayınlanıyor.

Diyeceksiniz ki GamePass'de *Football Manager 2023* varken niye CM oynayalım? Birincisi değil FM23, Intergalactic Soccer Managment 9998/9999 bile çıksa CM oynanır. Esas sebeplerse CM'nin muhteşem basitliği ve sizi ekstra yoran işlerin



olmaması. Tek yapmanız gereken transferlerinizi yapıp, kadronuzu oluşturmak ve hızlıdan bir sezona girişmek. FM'de bir sezonun bitmesi çok uzun saatler alırken, CM3 motoru oyunlarında bir sezonu 2 saatte çok rahat tamamlayıp hızlı bir serüven elde edebilirsiniz.

Yok sezon başı antrenman kampı, yok oyuncum küsmüş idmanda öveyim kaygısı böyle şeylere CM dünyasında yer yok. Birisi mutsuz oluyorsa hemen satış listesine koyup anında şutlayıp yerine yenisini alırsınız. Free agent olarak Batistuta'yı Erzurum'a getirip çağ kebab reklamlarında oynatabilirsiniz. Çok yakınımdır diye demiyorum ama Batistuta ile Rui Costa'yı birbirinden ayırmak da pek hayırlı değildir. Cüzi bir ücret karşılığı Fiorentina'dan

koparabilirsiniz ben de kampa katılıp sezonda 25 asistle yüzünüzde güller açtırabilirim.

Hal böyle olunca sevgili Oyungezerler, *Championship Manager* serisi FM'nin artık sıradanlaşmaya başladığı şu günlerde içinize bir sevgi yumağı olarak dolacaktır. Hiç karışık olmayan editör yapısıyla siz de isterseniz güncel kadroları isterseniz rüya kadrolarınızı oluşturabilirsiniz. Ha diyorsanız ben Tsigalko-Nikiforenko ile oynayacağım çok daha keyif alacağınızı garanti ediyorum. Wonderkid'e sıkışırsanız da derginin sonunda mail adresim var cüzi bir menajerlik ücreti karşılığında tüm oyunlar için wonderkid listem halen kara kaplı defterimde duruyor. Futbol şansınız bol, vurduğunuz gol olsun. -Rui

Ghostbusters: the video game remastered

Biliyorum, biliyorum. Bu oyunu birçok yerde pek çok kereler övdüm. Ama hazır konu henüz zamlanmamış, kaçırılmaması gerektiğine inandığımız oyunlara gelmişken *Ghostbusters*'ı bir kez daha yâd etmenin tam zamanı diye düşündüm.

Eğer ilk iki Hayalet Avcıları filmlerini sevdiyseniz *Ghostbusters: The Video Game*'i beğemenize imkân yok. Çünkü konusu filmlerin orijinal senaristleri tarafından yazılmış. Dahası, âdeta üçüncü film vazifesini görüyor.

Oyunda Hayalet Avcıları ekibine katılan bir çaylağı yönetiyoruz. Bir yandan Egon, Ray, Peter ve Winston'la bire bir diyaloga giriyor, diğer yandan da filmlerden hatırladığımız pek çok mekânı tekrar ziyaret ederek bir sürü hayalet avlıyoruz. Konusu, esprileri, göndermeleri, proton silahları ve itfaiye binasından bozma üssüyle harika bir deneyim yaşıyor oyun bize. Bilhassa da filmlerin sıkı bir hayranıysanız. Fiyatı hâlâ 40 TL'ye kadar kaçmaz. -M. İhsan

Fiyatı:
40₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 4/5
OGZ #145 – Puanı: 7+



Fiyatı:
235₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 3/5
OGZ #143 – Puanı: 9

Oxygen not included

Detaylar arasında boğulmaktan tuhaf bir haz alıyorsanız ve henüz bu oyunu denemediyseniz... hâlâ 39₺, onu bir bilin önce. 39₺ karşılığında yüzlerce saatinizi almaya hazır kendisi. *(En azından İpek bu yazıyı yazdığı sırada öyleydi. Ben yayına hazırlarken 235₺ olmuş ne yazık ki. Yayınlanana kadar daha da artmasa bari. -Can)*

Her yeni başlangıçta bambaşka bir gezegenle karşılaşacağınız ve problemlerinizi farklı farklı olacağı için inanılmaz bir tekrar oynama potansiyeline sahip. Bu oyunu oynarken (239 saatimi yemiş, yemeye de devam ediyor) saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyor ve günlük hayattaki her şeyden uzaklaşıyorum. Çünkü tek düşündüğüm şey kolonimin havası, suyu, yemeği, elektriği, ısısı oluyor. Bu oyunda asla "her şey tıkırında işliyor" diye arkanıza yaslanamıyorsunuz çünkü oksijeni halletmeniz ısı sorunu başlıyor, istemediğiniz solunamayan gazlar hiç hesap etmediğiniz yerlerde birikmeye başlıyor. Hadi onları halledip rahat bir nefes almaya yelteniyorsunuz, bu sefer güç sisteminiz yetmemeye başlıyor; rahat nefesi alamadan geri gönderiyorsunuz.

Uzmanlaşmak için öğretici videolar izlemek şart ama her şeyin nasıl işlediğini öğrendikten sonra, kendi kendini döndüren sistemler kurmanın keyfi de bambaşka. Bu oyuna koloni kurma değil de, "koloninizin her bir elementini yakından takip edip yönetme oyunu" demeyi daha doğru buluyorum. Kısacası, mikro yönetim türünün kalelerinden biri haline gelen kült bir oyun Oxygen Not Included. Böyle bir oyun için 39₺ 235₺ gerçekten nimet. -İpek



Wasteland 3

Fiyatı:
61₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 4/5
OGZ #156 – Puanı: 8+

Bakın, özellikle de genç oyuncuların *Fallout 1* ve *Fallout 2*'yi oynamamış olmalarını anlayabilirim. Yani aslında anlayamam ama anlamış gibi yaparım, kınamamı içimden yaparım. Haliyle *Fallout*'ların ilham kaynağı ilk *Wasteland*'in adını bile duymamış olmalarını da hadi bir nebze kabul edebilirim. Kabul ederim ama yine içimden saydırırım ben, bakmayın bana. Ama... Ama *Wasteland 3*'ü oynamadıysanız... YOOO DOSTUM YO, bunu kabul edemem işte. Benim de sabrımın bir sınırı var!

Bir kere kendisi son yılların en muazzam post-apokaliptik CRPG'si, onu bir cebe koyalım. Harika bir hikâyesi var, müthiş bir karakter çeşitliliğine sahip, birbirinden sağlam sıra tabanlı taktiksel savaşlarıyla insanı kendisine hayran

bırakıyor. Verdiğiniz kararların Colorado ve bölge halkı üzerindeki etkilerini net biçimde görüyorsunuz, çoğu zaman iyi ile kötü arasında değil, griyle diğer bir gri arasında seçim yapmak durumunda kalıyorsunuz. Sürüsüne bereket başarmı da var. Daha ne olsun?

Aranızdaki "Ben içiğini ciciğini çıkarırım abii" cilerin rahat 100 saat gömebileceği ve "Ne ara 100 saat gömdüm lan?" diye şaşıracağı *Wasteland 3*'ün sadece ve sadece 61₺ olması bence son zamanların en şaşırtıcı gerçeklerinden biri. İnanmazsanız açın Steam'i, bakın. 61 saat oynasanız saat başı 1₺'ye muazzam eğlence. Hem sonra ortamlarda "Ha *Wasteland* mi? Bizim oralar canım, hiç bilmez miyim" diye caka daatabilirsiniz mis gibi. -Eser



Pillars of Eternity Collection



Fiyatı:
155₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 5/5
OGZ #91 – Puanı: 9+
OGZ #128 – Puanı: 9+

Tam Baldur's Gate 3 ve Starfield'in çıkış döneminde olduğumuz bu ayda canınızın RYO çekmesi gayet doğal. Baldur's Gate'in 800, Starfield'in 900₺ olduğu bu ortamda alternatif aramak da çok doğal. (Bu durumda Baldur's Gate 3 100₺ ve daha sonra da 250₺'yken almadığınız için kafanızı taşlara vurabilirsiniz. -Can) Neyse ki Obsidian var ve katalogu önümüze koyup "Seç abla/abi" diyor. Biz de müthiş fiyat/performans oranına sahip ve sevdiğimiz kadar ses getirdiğini düşünmediğimiz Pillars of Eternity'leri seçtik. Hayır canım, tabii ki de övmek için yer aradığımızdan değil... (Ben sıklıkla arıyorum gerçi... -Can)

Cidden bakın şimdi ilk oyunun sahip olduğu şeyleri sayacağım, oyun kendini övüverecek: 6 ırk, her biri için ayrı alt ırklar, 11 sınıf, 7 kültür ve 10 karakter geçmişinden yaptığınız kombinle oyuna başlıyorsunuz. Daha en başından oynanabilirlik 10x falan artıyor. E tabii bu kadar detaylı karakter seçimi beraberinde oldukça kapsamlı bir evren de getiriyor. Üstelik Obsidian klasik AD&D temelleri yerine her şeyi sıfırdan tasarlamış. Yani bu karanlık fantezi teması taze bir deneyim sunuyor.

Üstelik ister tek başınıza ister 5 kişiye kadar ekleyebileceğiniz (ilk oyunda 6, ikinci oyunda 5 -Can) yol arkadaşınızla yetenekleri kombolayarak da oynayabilirsiniz. Bakın nasıl da kendini övüyor oyun, valla ben bir şey yapmıyorum. Ha ama sadece gerçek zamanlı oynanabiliyor ilk oyun. Duraklatacak hareket setlerini önden oluşturmak mümkün tabii ama ille de sıra tabanlı olsun istiyorsanız ikinci oyun o işi hallediyor.

Bunun bir klasik RYO olduğunu ve dolayısıyla bolca ama bolca metin/diyalog okuyacağınızı zaten biliyorsunuzdur. Ama merak etmeyin, okuduğunuz şey ya seçimlerinize etki edecek cinstendir ya da evrenle ilgili bir detay veriyordur. E daha ne olsun? Toplam saati tam fiyattan oranlarsak saati 1 bile etmeyen bir f/p canavarı var burada. İndirimli hallerini söyleyemiyorum bile... -Mert K.

Shadowrun Trilogy

Shadowrun fakir adamın Cyberpunk'tır diye başlayacaktım lafa, fakat Shadowrunner zaten fakir olur yahu? Run'dan aldığını yine iksire, silaha, sibernetiğe yatırır ki bir sonrakinde voleyı vurabilsin. Sonra bakarsın ki bizim bu iyileştirme drone'unun yeni modeli çıkmış... Gitti paracıklar. Neyse bir sonraki işten sonra hepimiz emekli oluyoruz kesin! Aaa, bu sefer de adam bize kazık attı. Ama bir sonrakine...

Aynı dünyada geçmekle birlikte birbirinden bağımsız 3 farklı hikâyesi olan bir seri aslında Shadowrun Trilogy. İlk oyunu olan Shadowrun Returns bu yıl çıkışının 10. senesini kutluyor. Biraz yaşını almaya başlamış olsa da bence görsel anlamda hâlâ gayet tatmin edici. Hem bilgisayar kaldırır mı diye dert etmeye de gerek yok. Taktik RYO

severlerin, XCOM'lara, Wasteland'lara doymadım diyenlerin asla ve asla kaçırmaması gereken bir oyun serisi. Adamlar 3 oyunu 63₺'ye veriyor yahu, vallahi kaçmaz. (Satış başına 10 nuyen aldığım katiiyen doğru değildi, corpo'ya çalışmam ben. Hıh! Gidelim Dante!)

Şirketlerin köpeği olmuş bir distopyayı yansıtmaktaki başarısıyla, hikâyeleriyle, karakterleriyle ve en önemlisi şirketlerin köpeği değil Shadowrunner'ların hası olan Dante'siyle kendine bağlayan ve asla oynadığınızla pişman etmeyen bir oyun. (Evet Dante bir köpek ve ona bir şey olursa burayı komple yakarım! Dante de olsa yakardı!) 63₺ değil 630₺ olsa verilir ama madem ısrar ediyorsunuz yan cebime koyun madem. -Burcu



Fiyatı:
63₺ (Steam)
Fiyat / Performans: 5/5
OGZ #70 – Puanı: 7.9
OGZ #78 – Puanı: 9
OGZ #95 – Puanı: 7

BU AY NE OLDU?

TEMMUZ 3



Gollum bildiğiniz koskoca Daedalic Entertainment'ın ayağını kaydırıldı, olacak iş mi? Gollum'la sert eleştiriler alan Daedalic, hali hazırda geliştirmekte olduğu oyunları da iptal ederek bundan sonra oyun geliştirmeyeceğini, sadece yayıncılığa odaklanacağını duyurdu. Daedalic'i Deponia serisi, A New Beginning, Anna's Quest, Memoria gibi harika adventurelarla tanışmıştık. Ne olurdu o türe bağlı kalsalardı :(

TEMMUZ 4

Blizzard daha önceden haber verdiği üzere World of Warcraft'ın Türkiye pazarındaki abonelik ücretlerine zam yaptı ve bir aylık abonelik ücreti 199₺'ye yükseldi. Altı aylık abonelik fiyatı ise 819₺ oldu. Yani yılda en az 1600₺ World of Warcraft'a vermek zorunda oyuncular. Artık normal mi, abartı mı ben bile anlayamıyorum.

TEMMUZ 4



Bugün bir Japon balığının tarihe geçtiği gün: Yayıncı PointCrow'un Japon balığı Tortellini'i sadece yüzerek, akvaryumun bağlı olarak hareket şemasındaki hareketleri rastgele kullanarak Elden Ring'in en zor bossu Malenia'nın ilk fazını yenmeyi başardı! Bu boss'un ilk fazını bile geçmeyi başaramayan insanların yüzdesini düşünürsek bir balığın hiçbir şeyden habersiz suyun içinde salına salına yüzerek dodge yapması, saldırması ve bu boss'a kan kusturması valla büyük olay.

TEMMUZ 5

Square Enix'in 2020 yılında tanıttığı, bu kadar süredir geliştirilen ve erken erişim versiyonuyla da çıkış yapan Just Cause Mobile resmen iptal edildi. Square Enix oyunun geliştirmeyi durduklarını açıkladı ve erken erişim versiyonunu da dijital pazarlardan kaldırdı. Erken Erişimde para harcayan oyuncuların ise paraları iade edildi, bu da kötü haberin iyi haberi.

TEMMUZ 3



CSGO

EMPIRE

Valve bazı üçüncü parti sitelere karşı savaşını hızlandırdı ve bahis sitesi CSGOEmpire'in kurucu ortaklarından Warren'in listesinde bulunan tam 40 kişilik 11n takas hesabı ban yedi. Bu hesapların özelliği ise içlerinde 2 milyon dolar değerinde kozmetik bulunmasıydı. Bu gerçekten de çok büyük bir darbe.

TEMMUZ 6

XBOX GAME PASS

Yıllar yılı Game Pass'in fiyatını övdük durduk, son kale dedik, cansın Microsoft dedik ama bu tarihin geleceği de belliydi. 30₺'lik PC Game Pass'e elveda dedik, yerine 80₺'lik PC Game Pass geledi. 45₺'lik Ultimate ise yerini 121₺'lik Ultimate'e bıraktı. Oynanabilecek oyun sayısını ve oyunların güncel fiyatlarını düşününce yine de fahiş falan değil tabii, daha kötüsü de olabiliirdi.



TEMmuz

6

Ubisoft'un bence çıkmayacak bazı oyunları var, Beyond Good & Evil 2 de onlardan biri. Uzun zamandır geliştirme cehenneminin içindeki oyunun başı dertten kurtulmuyor. Son olarak oyunun kreatif direktörü Emile Morel henüz gencecik bir yaşta, 40 yaşında (benden genç resmen) hayatını kaybetti. Morel 14 senedir Ubisoft bünyesinde çalışıyordu ve Rayman Legends'ın hayata geçmesinde de büyük katkıları olmuştu.

TEMmuz

10

2021 yılında battle royale türüne yeni bir soluk getiren Naraka: Bladepoint 20 milyon tekil oyuncuya sayısına ulaştı ve bu başarıyla birlikte oynaması ücretsiz modele geçeceğini ilan etti. Oyunun normal versiyonları satıştan kaldırılmadı ve bunları satın alan oyuncular farklı bonuslara ve ek kahramanlara sahip olmaya başladılar. Bu hamle Naraka: Bladepoint'in oyuncu sayısını birkaç milyon daha artırmıştır muhakkak.



TEMmuz

11

Final Fantasy serisi tam 180 milyon satışı geride bırakarak tüm zamanların en önemli video oyun serilerinden biri olduğunu bir kez daha kanıtladı. Sadece son 15 aylık dönemde serinin satışlarına 7 milyon daha eklemişiz. Bunda en büyük katkı da hiç şüphesiz Final Fantasy 16. Çok kısa süre içinde 3 milyon satışı aşmıştı FF16, düşünün bir de sadece PS5'e değil diğer platformlara da çıksa neler olurdu?



TEMmuz

13

HBO'nun The Last of Us dizisinin ne kadar başarılı bir oyun uyarlaması olduğunu konuşmaya gerek yok. Dizi sadece izleyicilerden değil eleştirmenlerden de tam not almıştı ve bunu Emmy adaylıklarında da gördük. Dizi tam 24 dalda aday gösterilerek şimdiden büyük bir başarıya imza attı. Bu adaylıklar arasında En İyi Drama Dizisi, En İyi Drama Aktörü (Pedro Pascal), En İyi Drama Aktrisi (Bella Ramsey), En İyi Yardımcı Drama Aktörü (Nick Offerman ve Murray Bartlett) gibi son derece önemli dallar da bulunuyor.



TEMmuz

13

Blizzard'a son zamanlarda bir haller oldu. Önce sürpriz biçimde Diablo 4'ün Türkçe yerelleştirmeye çıkacağını öğrendik ve resmen kendi dilimizde Lilith kestik. Meğer Türkçe desteği sadece Diablo 4 ile sınırlı kalmayacakmış, Overwatch 2 de sessiz sedasız biçimde Türkçe desteğine kavuştu! Görünüşe göre Blizzard'ın bu atağı devam edecek ve bundan sonraki büyük oyunlarda da Türkçe seçeneğini göreceğiz. World of Warcraft mı? Yok artık :)

TEMmuz

24

Mortal Kombat 1 yılın en çok beklenen oyunlarından biri ve yine tabii ki bol kan ve vahşet bizi bekliyor olacak. Tabii en merak edilenlerden biri de Kombat Pack'lerde kimlerin olacağı. Daha önce sızıntı olmuş olsa da NetherRealm'den resmi açıklama geldi ve ilk paketle birlikte Quan Chi, Omni Man, Ermac, Takeda, Peacemaker ve Homelander'ın oyuna katılacağını öğrenmiş olduk. Şahsen Homelander'ı pek merak ediyorum.



TEMmuz

25



Tencent, Dying Light serisinin geliştiricisi Techland'in çoğunluk hisselerini satın alacağını açıkladı. Böylece Techland Tencent boyunduruğu altına girmiş olacak ama şirketin CEO'su Pawel Marchewka "böylece vizyonumuzu hayata geçirmekte rahatlamış olacağız, bağımsız çalışmaya devam edeceğiz, kreatif özgürlüğümüzü koruyacağız" dediğine göre vardır bir bildiği. Yani umuyoruz ki vardır.

İNCELEME

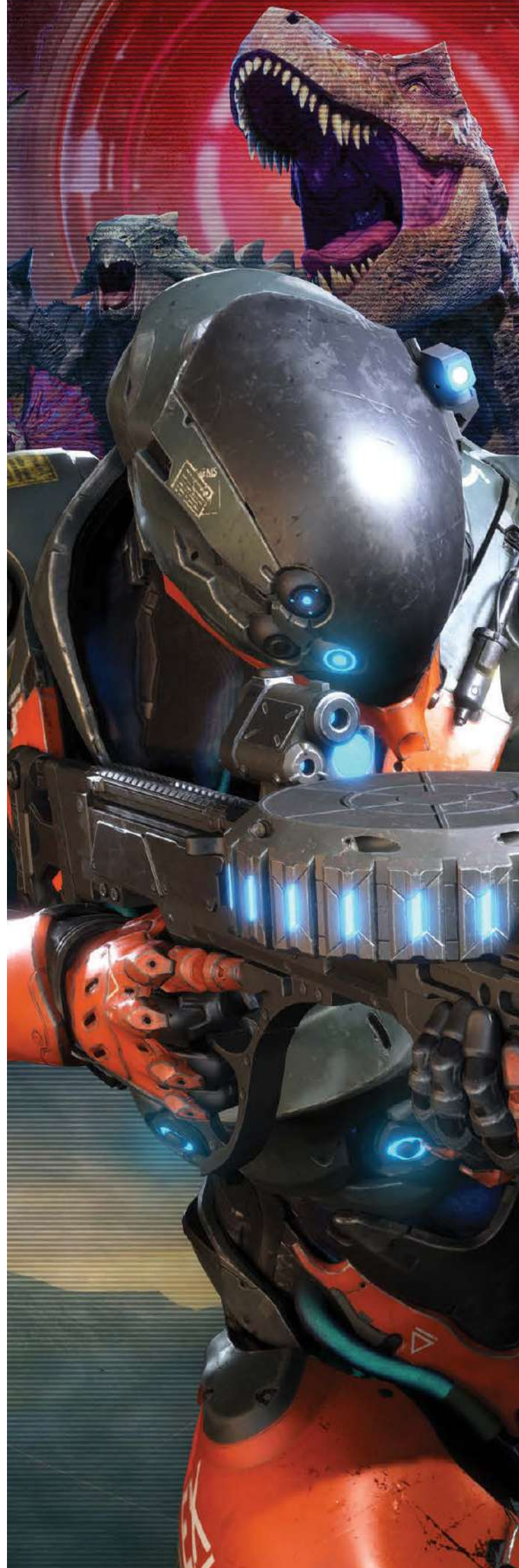
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI
A Little to the Left: Cupboards & Drawers (DLC)	8.5	-
Amnesia: The Bunker	7.5	77
Bleak Sword DX	7.5	78
Daydream: Forgotten Sorrow	7	61
Death From Above (Erken Erişim)	-	-
Diablo IV	9.5	86
Dordogne	9	79
Final Fantasy XVI	9	87
Glass Masquerade 3: Honeylines	8	-
Layers of Fear (Horror Reimagined)	8	73
SOLASTA: Crown of the Magister - Palace of Ice (DLC)	8	-
Stay Out of the House	7	-
System Shock (Remake)	8	78
The Elder Scrolls Online: Necrom	8	82
The Last Case of Benedict Fox	6	58



İNCELEMELERDE BU AY

SAYFA	
The Bookwalker	42
Brotato	44
Defense Derby	70
Diablo IV: Season of the Malignant (UPDT)	54
Everybody 1-2-Switch!	45
Exoprimal	60
Jagged Alliance 3	64
Park Beyond	48
Pikmin 1-2	46
Ratchet and Clank: Rift Apart	50
Testament: The Order of High Human	75
Viewfinder	58
Xenonauts 2 (Erken Erişim)	72



OGZ TAKIMI



MERT KÖSE

Sözde bu ayı Diablo 4'le geçirmeyi planlıyorduk arkadaşım. Ama onun "Gran Turismo 7 aldım, deneyelim" demesi üzerine sözde birazcık bakacağımız oyun başımıza bela oldu. Sabah akşam altın kupa kasarken yakaladık kendimizi. "Ne yapıyoruz biz?!" dediğimde Temmuz ayının son haftasına gelmiştik. Ben tabii Assetto Corsa Competizione'ye de bulaştım, arkadaşım da gitti direksiyon seti aldı. Ama biraz normalleştik... Sanırım. En azından ben Disco Elysium ile oyalanıyorum, arkasından da Baldur's Gate 3'e sarılacağım. E Diablo n'olacak peki? :(

SAYILARLA

34

Tüm bu "engellere" rağmen Diablo 4'teki karakterimin seviyesi.

36

Rahatsız olmadığım maksimum sıcaklık derecesi. Nasıl oluyor ben de bilmiyorum

4

Oppenheimer IMAX bileti alabilmek için kurduğum alarm sayısı. En sonunda sinirlenip pes ettim.



ÜÇ ÖNERİ

■ **The Talos Principle** - Hazır ikincisi çıkıyorken bu harika bulmaca oyununa geri dönmenin tam zamanı. Harika olması sadece bulmacaların kalitesinden değil, oyunun felsefi ve dini sorgulamaya girmesinden de geliyor.

■ **Art of Rally** - Madem yarış oyunlarına sardım, sıra sizde :P Ralli ile sanatı birleştirerek ortaya ne çıkar sorusunu yanıtlıyor art of rally. Biraz zorlayıcı ama kontrolcüyle de rahat oynanıyor.

■ **Wingspan** - Aslında bir kutu oyunu olsa da dijital versiyonu da gayet başarılı. Şu ana kadar kime önerdiysem beğendi, kuş teması ve sakinleştirici etkisinin büyük payı var.



ÖMER AKDAĞ

Benim hayat da bir garip. Bir sabah "hrghhhhhh" efektiyle gerinerek uyanıp "Yeaaa bugün de ne yapsam ki yeaaa" deyip Total War'da sıfırdan bir Malekith seferine başlayıp 15 saat onu oynuyorum; ertesi sabah "Şimdi tost basmak yerine kahvenin yanına on tane Probis gömsem daha az zaman kaybederim, işi yetiştirmek için daha fazla zamanım olur" diyorum. Bir yandan aşırı sevdiğim bir iş yapıyorum (oyun yerelleştirme), bir yandan gelir düzeyimi makul düzeylerde tutmakta zorlanıyorum. Bir yandan "Bu yaşa geldim hâlâ her şey aynı anda her yerde" hissi yaşıyorum, bir yandan... hani kaos da güzel şey yaaa...

SAYILARLA

138

Telefonlardan okunsun diye yapılmış mükemmel power-fantasy çizgi romanı / mangası Solo Leveling'de geldiğim chapter. Toplu taşıma kullanıyorsanız tek elle hızlı hızlı okuyabileceğiniz, inanılmaz gaz bir şey. Abidik gubidik hiper-kajul oyunlar oynayacağınız Solo Leveling okuyun!

252

Hadi reklam yapayım. Arada zevkine Total War: Warhammer canlı yayınları yaptığım, kendi adıma sahip Youtube kanalımın abone sayısı. Oyun bahane, muhabbet etmek isteyen buyursun.

1

Metallica'nın güzel bir şarkısı (aklıma başka sayılı bir şey gelmedi lan!)

ÜÇ ÖNERİ

■ **Final Fantasy VII: Remake**: Evet, fak yu Square. Aferin, FF16'yı PS5'e özel yaptın, aferin. Evet, hepimiz jakuzimizin yanına PS5 alıyorduk zaten. Getir insan gibi her yere de oynayalım! O zamana kadar önerim FF7 Remake!

■ **The House in Fata Morgana**: En klasik, en Shakespeare'imsi anlamıyla bir "tragedya". İç içe geçmiş zaman dilimleri, iç içe geçmiş karakterler ve bir cadı. Sizi tekrar tekrar parmparça edecek, muazzam kaleme alınmış bir öykü.

■ **Path of Exile**: Evet, o insan ben olacağım. Diablo 4 muhteşem bir sunuma, muhteşem bir hikâyeye sahip. Bence Diablo ile biraz olsun ilginiz varsa o hikâyeyi kesin oynamalısınız. Ama bir aksiyon-RYO'yu ölümlülemesine oynamak istiyorsanız, o oyun Diablo 4 değil.

Romanlardan nesne araklamaca...



Bir kitabı okurken "Keşke bunu ben akıl etseydim!" dediğiniz oldu mu hiç? Ya da daha önce aklınıza gelen bir şeyin başka bir eserde kullanıldığını görüp, "Şerefsizim benim aklıma gelmişti!" demişsinizdir belki de. (Burcu'ya ne zaman "Aa aklıma süper bir kitap fikri geldi" desem "Brandon Sanderson onu şu kitapta yaptıydı" diyor. Lanet olsun sana Brandon! -Can)

Peki, o kitabın içine gizlice girmek, belli bir fikri ya da karakteri oradan söküp almak, hiç yazılmamış gibi göstermek, sonra da onu kendi eserinizde, kendi fikriniz olarak kullanmak nasıl olurdu dersiniz? İlginç bir konsept, değil mi? İşte Bookwalker da aşağı yukarı bunu konu alıyor.

geçinmeye çalışacaktır ya da kanunsuz yollara başvurup kelepçelerden erkenden kurtulmaya... Bilin bakalım Etienne hangisini seçiyor? :) Tabii ki ikincisini...

Potansiyelini isklamak

Bookwalker iki farklı dünyada geçiyor. Bunlardan ilki birinci şahıs kamerasıyla Etienne'in apartmanında ve dairesine dolaştığımız, gerçek dünya. İkincisiyse başkarakterimizi izometrik kamera açısından gördüğümüz ve kitapların içine girerek buralarda dolaştığımız kurgu dünya. Her bölümün başında gizemli bir aracı bizi telefonla arıyor ve dairemizin kapısına büyükçe bir çanta bırakıyor. Bu çantayı açtığımızda da içinden bir kitap ve bir not çıkıyor. Amacımız kitabın içine girip ora-

daki belirli bir nesneyi çalmak. Bu bazen Thor'un çekici oluyor, bazen Excalibur, bazen de başka bir hayali nesne... Bölümler de kitabın konusuna bağlı olarak izbe bir mahzen, teknolojik bir uzay gemisi ya da kadim bir büyücü okulu gibi değişiklikler gösteriyor.

Bookwalker klasik bir macera oyunu tadında oynanıyor. Nesnelere tıklıyor, diyaloglara giriyor ve çeşitli bulmacalar çözüyoruz. Bazen de sıra tabanlı savaşlara giriyoruz (Evet, doğru okudunuz). Gel gelelim bunların hiçbirisi gerçek potansiyeline tam anlamıyla ulaşamamış. Bulmaca çözüyoruz çözmesine ama her şey sadece doğru anda doğru diyalogu seçmek üzerine kurulu. Topladığımız eşyaları bile başka nesnelerin üstüne

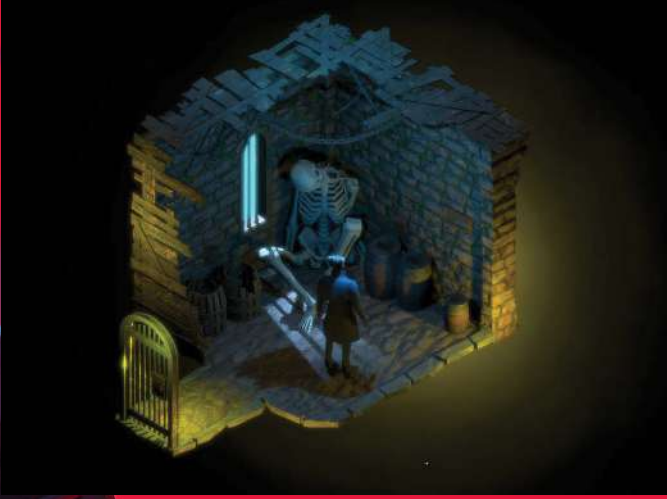
Dünya durur, Kitapgezer...

Oyunumuz alternatif bir zaman diliminde, yazarların kitapların içine girebildiği ve buralarda değişiklikler yapabildiği, eserlerini bu yolla yazdığı bir dünyada geçiyor. Bu gücün kötüye kullanılmaması için sadece yazarları denetleyen, özel bir polis teşkilatı kuruluyor. Ünlü bir yazar olan başkarakterimiz Etienne Quist ise oyunun hemen başında çok büyük bir suç işlediği için (ne olduğu ileriki bölümlerde açıklanıyor) 30 yıl kamu hizmetine mahkûm ediliyor. Bu süre zarfında bileklerine takılan kelepçelerle yazarlık yeteneği elinden alınıyor. Dahası, kitapları da raflardan toplatılıp yasaklanıyor.

Etienne'in önünde sadece iki seçenek vardır. Ya yasalara uygun bir şekilde 30 yıl boyunca bir yayınevinde redaktörlük falan yapıp kazandığı üç kuruş parayla



👉 Oyunun görsel tarzı bir parça Disco Elysium'u hatırlatıyor



► This is where the magic happens

kullanamıyor, ya da birleştirip daha faydalı hâle getirmeye çalışmıyoruz. İlgili diyalog seçeneğinde “kullan” deyiveriyoruz, hepsi bu. Sıra tabanlı savaşlar da cidden çok basit ve insanı hiç zorlamıyor. Hadi boşluğunuza geldi ve öldünüz diyelim, hemen az ötede tekrar canlanıyor ve hiçbir şey olmamış gibi savaşa tekrar girebiliyorsunuz.

Macera boyunca kutudur, sandıktır, dolaptır bir sürü şey açabiliyoruz. Ama içlerinden hep aynı nesneler çıkıyor: Mürekkebe (mana) dönüştürebildiğimiz çerçöp ya da crafting malzemeleri. Crafting olayı da bir çalışma masasında levye, pense ve maymuncuk üretmek üstüne kuruldu. Bu mekanik ilk başta biraz ilginç gelse de bütün oyun boyunca (biri hariç) her bölümde sadece bu üç nesneyi oluşturabildiğimizi fark etmek insanın dudağını hafiften bir büküyor.

Roderick, en yeni eski dostum!

Neyse ki oyunun hikâyesi çok iyi. Hatta o kadar iyi ki şimdiye dek anlattığım bütün o küçük hicırıkları tamamen görmezden geliyor ve oyunu bitirinceye kadar ekranın başından kolay kolay kalkamıyorsunuz. Etienne neden 30 yıla mahkûm ediliyor? İnsanlar kitapların içine nasıl giriyor? Çaldığımız nesnelere ne oluyor? Tüm bunlar enfes,

merak uyandırıcı ve sürükleyici bir hikâye eşliğinde anlatılıyor bizlere. Bir gerçek dünyaya bir kitaplara dalarak iki farklı mekânda senaryoyu takip etmek ve bilgi kırıntıları toplamak da cabası.

Tabii bir de sadık dostumuz Roderick var. Etienne henüz oyunun ilk bölümünde boynuna asabileceği, metal bir kutucuğun içinde “bir karakter” buluyor. Başka bir kitaptan sökülüp çalınan bu karakter kim olduğunu hatırlamıyor ama zekâsı, analiz yeteneği gibi yetenekleriyle oldukça iyi bir yardımcı olduğunu kanıtlıyor. Etienne de ona Roderick ismini veriyor ve macera boyunca kendisine sık sık danışıyor.

Tam bu noktada seçimler giriyor devreye... Oyun boyunca amacımıza ulaşabilmek için bazı kararlar almamız gerekiyor. Başarıya giden yolda her şey mubahtır

diyerek kitaptaki hayali karakterlere zarar vermeyi de seçebiliriz. Ya da Arif Işık'a bağlayıp hayali de olsa insan insandır diyerek onlara iyilik yapmaya da çalışabiliriz. Sorun şu ki karakterlere kötü davrandıkça Roderick bize küsüyor. Onu memnun etmeye çalıştığımızda da görevlerimiz iyice sarpa sarıyor, hatta başarısızlığa uğruyor.

Seçim deyince RYO'lardaki gibi oyunun gidişatını değiştiren, dallı budaklı şeyler gelmesin ama aklınıza. Daha ziyade Telltale oyunlarındaki gibi bir “seçim illüzyonu” diyeyim ben buna hatta. Çünkü bazı diyaloglara vs etki etse de oyunun sadece bir sonu var. Yani... Macera oyunundan ziyade görsel romana daha yakın diyebiliriz *Bookwalker*'a. İyi bir kitap okumayı, hikâye ve atmosferi oynanıştan önde tutan herkese tavsiye olunur. @



- Sürükleyici hikâye
- Farklı kitaplar
- Özgün dünya

- Oynanış namına pek bir şey yok
- Sıra tabanlı savaşlar çok basit
- Seçimlerimiz hikâyeyi çok değiştiriyor

7.5



Son Karar

The Bookwalker kendine özgü dünyası, sürükleyici hikâyesi ve çabucak bağ kurabildiğiniz karakterleriyle sizi çok keyifli bir maceraya çıkarıyor. Etienne ve Roderick eşliğinde o kitaptan bu kitaba koşturmak gerçekten çok eğlenceli. Ama oyunun sıra tabanlı savaşları ve bulmacaları biraz zayıf kalıyor ne yazık ki.



XX

BROTATO

İşi gücü olan bu oyuna bulaşmasın...

PELİN YİĞİT

Hep derim, beni saatlerce başında tutacak bir oyun türü varsa o da açık dünya RYO'lardır. "Başka ne diye aynı oyunu tekrar tekrar oynayayım ki?" diye düşünürdüm. Taa ki Brotato türündeki Roguelite oyunlarla tanışıncaya kadar. Yemin ederim bağımlısı oldum. Hatta şu an şu yazıyı bitirsem de *Brotato* oynasam diye geçiyor aklımdan şu an bile.

Brotato, son zamanlarda adını deli gibi duyurup bu türü ayaklandıran *Vampire Survivors*'tan sonra oyuncuların kalbinde taht kurdu. Şahsen benimkine yerleşti, kira bile vermiyor. İnanılmaz tatlı ve kullanıcı dostu arayüzü, mekanikleri ve tasarımıyla bana kalırsa *Vampire Survivors*'dan biraz daha davetkar diyebilirim. Böyle bir hiper havası var üzerinde; belki türünün diğer örnekleri kadar detaylı durmuyor olabilir ama bence çok güven veren bir tipi var anlayacağınız.

Yumurta kafadan oluşan karakterimizi bir grup düşmanın arasından kurtarmaya çalışıyoruz. Tema kısaca bu ama her bir yeni karakter açtığımızda bu karakterlerin kendine has özellikleri, silahları ve kartları oluyor. Bu şekil sistematik ilerleyerek son bölüm olan 20. seviyede ana düşmanı öldürüp o karakterle oyunu 1 tur tamamlamış oluyoruz. Oyun o kadar keyifli ki hiç sıkılmadan bu turu onlarca kez tamamlatıyor insana. "Bir de şu gözlüklü karakterle oynayayım, bir de yakın dövüş gidelim..." diye diye bir bakmışsınız ki her karakter açılmış!

Oyun aşırı basit görünse de bence çok detaylı bir rastgelelik ve yapay zekâ sistemi var. Özellikleriniz

seçeceğiniz kartların geldiği her bölüm çok önemli. Bir gelişmiş kart iki seviye önce çıksa inanılmaz fark ettiriyor oyunu. Her şey o kadar dengeli bir şekilde rastgele akıyor ki tek tek elle konulmuş gibi hissettiriyor. Bu kadar sade görünen bir oyuna da çok temiz yedirilmiş bir iş olmuş doğrusu. Tebrik etmek lazım.

Bu oyunların şifresini çözdüm ben, kesinlikle hissiyattan kazanıyorlar. Hani dedim ya hiper havası var diye, hiperde de en önemli şey oyuncuya tatmin duygusunu iyi verip oyuna bağlamak. O gördüğünüz partiküller, baloncuklar, patlama efektleri, düşük poligon karakterler sizi oyuna davet ediyor ve hatta kolunuzdan tutup bırakmıyor "Bir tur daha oyna ben!" diye.

Her gün onlarca saat oynayacağımız ya da bana işimi gücümü bıraktırıp bu sıcakta bilgisayar başında saatlerimi geçirecek çok oyun yok vallahi. *Brotato* bunlardan birisi oldu şu dönemde. Neyi denersem deneyeyim -ki şu aralar inanılmaz farklı oyunlar denedim, hep *Brotato*'ya "Bir el atıp çıkayım bari" kafasıyla geri dönerken buluyorum kendimi. Vallahi ne büyüğü bu bilmiyorum ama geliştirici ekip yapmış bir şeyler o kesin.

Demem o ki, önemli işleriniz ve odaklanmanız gereken şeyler varsa *Brotato*'dan uzak durun... Şaka şaka, hemen herkes şu an alsın. Oynayın ve rahatlayın ya da delirin. İkisini de yaşıyor oyun çünkü. Neyse ben bir el *Brotato* atmaya gidiyorum, kendinize iyi bakın. @



- Kullanıcı dostu arayüzü
- Efektleri ve sesleri inanılmaz bağımlılık yapıcı
- Düşman yapay zekası tam ayarında
- Düşman hızı/sayı/vuruşu azaltıp artırma gibi ince ayarlar mevcut
- Ödüllendirme sistemi çok adaletli

- Renk paleti daha can alıcı olabilirdi
- Harita belki biraz daha geliştirilebilir
- Daha çok karakter ve kartla çeşitlendirilebilirdi

8.5



Son Karar

Dikkat fena bağımlılık yapıyor. İş arasında işi kapatıp oynamak istiyorum öyle bir oyun. Onu bilerek alıp oynayın.

TÜR: Roguelite, Bağımsız | GELİŞTİRİCİ / YAYINCI: Blobfish | FİYATI: 10,50₺ (Steam)



EVERYBODY 1-2-SWITCH!

Oturmaya mı geldik?

ALİ SEZGİN

İnceleme yazarken hem en çok zorlandığım hem de en keyif aldığım incelemeler parti oyunları oluyor. Oyunları tek başıma incelemem teknik olarak mümkün olmadığı için her defasında bir inceleme partisi yapmam gerekiyor. Partinin bütün odağı oyun olduğu için de misafirlerimin ne kadar eğlendiği hem incelememin içeriğini hem de bir daha bana gelip gelmeyeceklerini belirleyen bir faktör oluyor. Bir Mario Party inceleyeceğimde evim hep dolu oluyor mesela, Playstation 4'e gelen Thats You'yu da hâlâ açar oynarız. *Everybody 1-2-Switch!* seansımız sonrasındaysa bir daha bu kadar kalabalık bir inceleme partisi veremeyeceğimden artık eminim.

Serinin ilk oyunu *1-2 Switch!* ilk çıktığında Switch yeni bir konsoldu ve özellikle joy-conların yapabildiği her şeye hayranlıkla bakıyorduk. Joy-con'un taktığı karton piyanolar, kalp ritmini ölçmesi, haptik titreşimler derken bu kolların yapamadığı tek şey pasta pişirmektir galiba. *1-2-Switch!* ilginç fikirlere sahip olsa da birkaç ilginç oyun dışında o "parti oyunu" kafasına girememiş bir teknoloji tanıtım yazılımı gibiydi. Nintendo Switch'in çıkalı yıllar olduğu, cihazın her gizi, gizeminin açıklandığı bu dönemde selef oyunu *Everybody 1-2-Switch!*'in haliyle daha "oyunumsu" olmasını bekliyor insan.

Everybody 1-2-Switch!'in yaptığı en önemli adım oynanışı sadece joy-con'larla sınırlamayıp cep telefonu desteği de getirmesi olmuş. Bu sayede evinizde 4 joy-conla gezmiyorsanız en azından telefon destekleyen oyunları oynama şansınız var. Toplam 17 Oyun var ve özellikle joy-con isteyen oyunların sayısı sadece 6'ya sınırlı. Geri kalan oyunları telefonla bir şekilde oynamak mümkün. Oyunların tamamı aynı kalitede mi dersiniz cevabım koca bir hayır olacak. Bazıları çok basit hareketlere bağlı ça-

lışan (kılıç çekme) ve kısa sürede bayan oyunlarken, cep telefonu kullanarak renk avı yapma, saklanan joycon'u bulma gibi ilginç oyunlar da var. Nedense araya bir de Bingo koymuşlar. 5-6 kişiyi yaz sıcakında eve toplayıp bingo oynatmaya kalksam eminim beni oracıkta döverlerdi.

Açılın ben Ninjayım!

İlk oyunun sorunu *Everybody-1-2-Switch!*'te de çözülmemiş. Oyunların çoğu teknoloji demosu kafasındalar. Başta eğlenceli gelse de orta vadede oynaması ve izlemesi öyle aman aman keyifli değil. Örneğin Ninja yıldızı atmalı bir oyun var. Oyuncular sözde farklı açılarda yıldızları atabilse de onu karşılayan kişinin yıldızın geldiği açıya bakması gerekmiyor. Sadece doğru zamanda "kılıcını" savurması yeterli oluyor. Mario Party'de 45 saniyelik mini oyunların bazıları da baya 17 oyundan biri olarak karşımıza çıkmış. Squid Game'den hatırlayacağınız "İstop" ve sandalye kapmaca gibi oyunlar da var ve hatta bunları telefon üzerinden oynamak da mümkün lakin Switch'e bağlanarak bu oyunları oynamanın deneyime ekstra katkısı yok.

Sen tek, biz ikimiz

Everybody 1-2-Switch! kağıt üzerinde potansiyele sahip gözüke de hem oyunların sığılığı hem de tekrar tekrar oynamak için ciddi bir neden veremiyor. Öte yandan oyunların gereğinden fazla sade olması, benim gibi 30'larının sonlarına yaklaşan bu naklara değil de 13-14 yaşında arkadaşlarıyla oyun günü yapan gençlere bir tık daha çekici gelebilir. Gelebilir diyorum çünkü eve çağırdığım demografik arasında böyle bireyler yoktu. Muhtemelen bu tezimi test etme imkanım olmayacak zira benim arkadaş grubum yine Mario Party ile partilemeye devam edecek gibi duruyor. @



- Bazı mini oyunlar eğlenceli
- Cep telefonu sistemi güzel çalışıyor
- Cep telefonuyla 100+ oyuncuyu destekleyen oyunlar

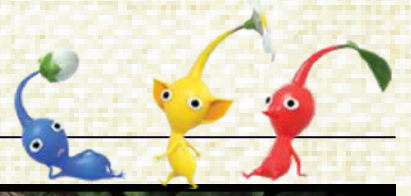
- Uzun süreli oynamayı teşvik edecek içerik sınırlı
- Oyunların tekrar oynanabilirliği az
- Oyunlar yeterince eğlenceli değil.

6



Son Karar

Everybody Switch tek gecelik eğlence için yeterli ama ciddi düşünmek için biraz sığ kalıyor.



PIKMIN 1-2

Pikminler klasik maceralarıyla Switch'te çiçek açarsa...

UFUK Y. YURTBİL

Herkes heyecanla *Pikmin 4* beklerken Nintendo benim gibi Pikmin külliyatına göz atmak isteyenleri cüzdanından yakaladığı bir işe imza attı. İlk çıkışını 2001 yılında GameCube'ta yapan *Pikmin* ve yine aynı konsolda 2004 yılında bizlere merhaba diyen *Pikmin 2*'yi Switch'e port etti. Hatırlayacağınız gibi Nintendo benzer bir adımla 2020 yılında *Pikmin 3*, *Pikmin 3 Deluxe* ismiyle Switch'e çıkartmıştı. Nintendo'nun son sürpriziyle birlikte, yolunu gözlediğimiz *Pikmin 4* öncesi tüm Pikmin oyunları Switch'te

oynanabilir hale gelmiş oldu. Pikmin severler kazana düştü diyebiliriz.

Peki önce GameCube'da ve sonrasında Wii'de severek oynadığımız, kendine has tarzlarıyla kalbimizi çalmayı başarmış bu şirin gerçek zamanlı strateji oyunlarının Switch portu nasıl olmuş dersiniz? Aynı ayrı (Her biri 29.99 USD) ya da paket halinde satılan Pikmin 1-2 (49.99 USD) üzerine biraz konuşmak üzere sizi şu şişe kapağı ve ezilmiş kola tenekesi arasındaki çiçeğin yapraklarının altına alabilir miyim lütfen?

Kaptan Olimar'ın Umulmadık Maceraları

Pikmin ile bu yazı vasıtasıyla tanışacak oyuncular için kısa bir Pikmin 1-2 tanıtımı yapmam gerektiğini düşünüyorum ve başlıyorum:

Pikmin 1

Kaptan Olimar'ın komutasındaki uzay gemisi seyir halindeyken göktaşına çarpar ve yabancı bir gezegene düşer (Nintendo onaylamasa da hepimiz biliyoruz ki bu gezegen Dünya'dır). Düşen uzay gemisinin etrafa saçılan parçalarını bulması için Olimar'ın 30 günü vardır. Bu süre içerisinde tüm parçaları bulup roketini onarmazsa bu korkunç (!) gezegenin atmosferi onu öldürecektir.

Vakit kaybetmeden arayışlarına başlayan Olimar'ın karşısına kendi gezegenindeki Pikpik havuçlarına benzedikleri için Pikmin adını verdiği renkli küçük canlılar çıkar. Farklı özelliklere sahip kırmızı, sarı ve mavi renkteki Pikminleri kontrol ederek önüne çıkan kese kâğıdı gibi engelleri aşabildiğini ve böcek gibi tehlikeleri bertaraf edebildiğini keşfeder Olimar. Hayatta kalabilmek için dost edindiği Pikminlerle beraber kayıp parçaları bulmaya koyulur.

Böyle basit bir amaca sahip olduğumuz ilk *Pikmin* oyunu, sınırlı içeriği, zaman kısıtlaması ve kontrol zorlukları nedeniyle eleştirilen ama çevre ve karakter etkile-





şimleri, bağımlılık yapan, basit ama deli gibi eğlenceli oynanışıyla hatırı sayılır bir oyuncu kitlesinin beğenisini kazanır.

Pikmin 2

Pikmin 2, ilk oyunun kaldığı yerde devam ederek, 30 günlük maceranın sonunda hayatta kalmayı başaran Olimar'ın kendi gezegeni Hocotate'ye dönüşü sonrası çalıştığı şirket olan Hocotate Freight'in mali sıkıntılar yaşadığını öğrenmesiyle başlar. Olimar'ın Dünya'dan getirdiği şişe kapağının iyi para ettiğini öğrenen Hocotate Freight başkanı, daha fazla hazine getirip şirketin borçlarını sıfırlaması için Olimar'ın yanına Louie'yi verir ve Dünya'ya geri yollar. Şirketi iflastan kurtaracak kadar hazineyi (şişe kapağı mı dersiniz, pil mi dersiniz artık aklınıza ne gelirse) bulma görevini alan iki kafadar, Pikminlerin de yardımıyla hazine avına çıkar.

Pikmin 2, her ayrıntısıyla selefinden çok daha başarılı bir oyundur ve Pikmin serisinin bugün ulaştığı bilinirliğe çıkmasında önemli bir role sahiptir. İlk oyunda eleştirilen süre kısıtlamasının kalktığı, içeriğin genişlediği, kontrollerin rahatladığı, eğlencenin arttığı ve tekrar oynanabilirliğin geliştirildiği dopdolu bir oyundur. İlk oyundaki sarı, kırmızı ve mavi Pikminlerin üzerine eklenen beyaz ve mor Pikminlerin oyuna kattığı derinlik, farklı yer altı zindanlarına girerken stratejinizi belirlemede çeşitlilik sağlar. Dediğim gibi *Pikmin 2*, her açıdan *Pikmin 1*'den daha doyurucu ve eğlenceli bir oyundur.

Yüksek çözünürlüklü tanıdık mekanikler

Bu iki güzel oyunun Switch portlarına baktığımızda en göze çarpan ayrıntının yükseltilmiş çözünürlük olduğunu görüyoruz. Oyunların içeriklerinde ya da sunumlarında dişe dokunur bir değişiklik yapılmamış olduğunu fark etmekse üzücü. Yani karşımızdaki Switch portları, klasik GameCube ve Wii oyunlarının grafik ve az biraz da kontrol ve kamera kullanımının gözden geçirilmiş hallerinden ibaret. Hatta Wii'de gayet güzel çalışan

motion control özelliğinin Switch'te çok da verimli çalışmadığını anlayanca burun kıvrıyor insan.

Nintendo'nun bu oyunlara hakkını verdiği bir remastered çıkartmaması tam bir işgüzarlık bana sorarsanız. Oysa *Metroid Prime Remastered* ve *Legend of Zelda The Skyward Sword HD* örnekleri üzerinden Nintendo'nun işi sıkı tuttuğunda ne kadar başarılı portlar yapabildiğini biliyoruz. Burada o yola girilmemiş ve klasik oyunların çözünürlükleri artırılarak Switch'e uygun hale getirilmiş.

Neden böyle bir karar verildiğini düşünmeye başladığımızda halihazırda Switch'te olan *Pikmin 3 Deluxe*'un çok iyi bir oyun olduğu geliyor ilk olarak aklımıza. Sonra da serinin bugün itibarıyla zirve noktası olmasını umduğumuz *Pikmin 4*'ün aramıza katıldığını hatırlıyoruz. Yani dolu dolu bir deneyim arayanları uzun süre meşgul edecek Pikmin içeriği mevcut Switch'te. *Pikmin 1-2*'nin amacını daha çok bu serinin klasik halini görmek isteyenlere Switch üzerinden bu imkânın sağlanması olarak yorumlayabiliriz o açıdan.

Bu perspektiften bakınca *Pikmin 1-2* gayet mantıklı ve bir hayli başarılı bir yapım gibi gelebilir kimisine. Fakat bu durum sadece HD yaması olarak bile çıkartılabilecek bir içeriğin tam oyun fiyatıyla piyasaya sürülmüş olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Bu açıdan Nintendo'yu eleştirmek bizim gibi oyun fiyatlarının el yaktığı bir ülkede en kolay şey olsa gerek (Kedi ve uzanamadığı ciğer mevzusu).

Sonuç olarak sevimli Pikminler'in tüm maceralarını Switch üzerinden deneyimlemek artık mümkün. *Pikmin 1-2* sorunsuz ve keyifli bir seriyeye giriş deneyimi sunuyor. İlk iki oyunun üzerine üçüncü ve dördüncü oyunu oynadığınızda serinin nereden nereye geldiğini görüp Nintendo'ya bir de Pikmin serisi için şapka çıkartabilirsiniz. Ama *Pikmin 1-2*'ye verecek ekstra paranız yoksa pas geçmeniz size bir şey kaybettirmeyecektir. ☺



- Ben o Pikminleri yerim, çok tatlılar ya
- Dahice tasarlanmış basit ama bağımlılık yapan sıra dışı oynanış
- Nintendo dokunuşu her yerde kendini hissettiriyor
- Klasik oyunları Switch'te deneyimleme fırsatı

- Temelde bir çözümnlük yamasından fazlası değil
- 49.99 USD'lik çözümnlük yaması mı olur insafsız Nintendo?
- Bari kontrolleri, kamera açılarını ve motion control seçeneğini adam gibi elden geçirseydiniz
- Zaman zaman yaşanan yapay zeka sorunları

7.5



Son Karar

Bu şirin klasikleri Switch'te deneyimlemek çok güzel ama keşke çıplak bir HD yamasından ötesi olsaydı



PARK BEYOND

Pastel boyayla lunapark kurmaca...

M. İHSAN TATARI



RollerCoaster Tycoon sağ olsun, lunapark kurma oyunlarına hep ayrı bir ilğim olmuştur. O kocaman oyuncakları tek tek yerleştirmeyi, aralara yiyecek-içecek dükkânları serpiştirmeyi ve ziyaretçilerin neşe dolu kahkahalarını dinlemeyi pek bir severim.

O yüzden bu türde çıkmış her oyunu az çok oynamışım. Ama gelin görün ki ilk RCT'nin verdiği o hissi diğerlerinde pek bulamadım; hep bir şeyler eksik kalıyordu çünkü. *Park Beyond*'u ümit vadecici kılan şey de işte bu. Çünkü *Thrillville*'den beri ilk defa lunapark oyunlarına yeni bir soluk getirmeye çalışan bir yapım var karşımızda. Bunda kısmen başarılı olduğunu söylemek de mümkün. Ama kısmen...

Dönme dolabım şekil, önümden çekil!

Park Beyond'un ama menüsüne teşrif ettiğimizde iki farklı oyun modu karşılıyor bizi: Senaryo ve Sandbox. Senaryo modunda sıra dışı lunapark oyuncakları tasarlama konusunda çok yetenekli olan bir genci canlandırıyoruz. Neredeyse oyuncu başlar başlamaz bir şehrin ortasında (evet, ortasında) bir rollercoaster tasarlamaya girişip binaların arasına, çatıların üstüne falan ray döşüyoruz. Bu esnada da raylar arasında sıçrayan vagonlar, çapraz hatlar, top atışıyla fırlatılan trenler gibi tuhaf eklentilerle de tanışmış oluyoruz.

Oyun boyunca bu tür acıbül acabat rollercoaster mekaniklerini kullanma şansı buluyoruz hep. *Park Beyond*'un farklı ve eğlenceli yanlarından biri bu.

Şehirdeki eğitim bölümünü geçtikten sonra soluğu civardaki sefil bir lunaparkta alıyor ve burayı adam etmek için kolları sıvıyoruz. O andan sonra oyun kısmen bildiğimiz lunapark simülasyonuna dönüşüyor. Boş bir araziye çeşitli oyuncakları yerleştiriyor, girişlerini ve çıkışlarını

belirliyor, etrafa yollar çekiyor, sağa sola yiyecek-içecek dükkânları ve tuvaletler serpiştiriyor, sonra da temizlik, tamir vb işleri için gereken elemanları işe alıyoruz.

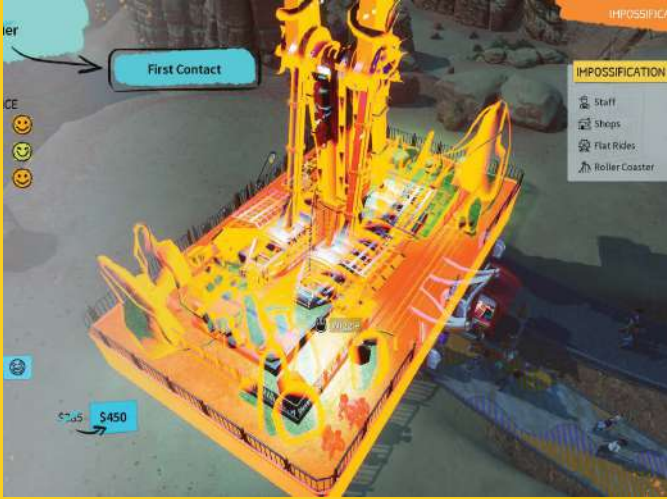
İşin püf noktası üç farklı müşteri profilimizin olması: Aileler, gençler ve yetişkinler. Her oyuncak belli bir kitleye hitap ediyor. O nedenle her bölümün başında kime hitap etmek istediğimizi, hangi temayı kullanacağımızı (kovboy, uzay vb) seçmemiz gerekiyor. Kulağa ilginç bir yenilik gibi gelse de kazın ayağı pek öyle değil maalesef. Doğru kitleyi parka çekebilmek için sadece belli oyuncakları kurup, diğerlerini görmezden gelmeye itiyor bu durum çünkü bizi. İstedığınız oyuncakları gönlünüzce kuramıyoruz yani. İnat edip kurduğunuz takdirde de kimse onlara binmiyor ve iflâslardan iflâs beğenirken buluyoruz kendimizi...

İmkânsızlaştıramadıklarımızdan mısınız?

Tabii bir de "impossification" (imkânsızlaştırma) olayı var. Oyunun belki de türe getirdiği en iyi ve en değişik mekanik bu. Parktaki insanlar eğlenip para harcadıkça ekranın sağ üst köşesindeki boya kalemi yavaş yavaş dolmaya başlıyor. Yeterince boya topladığimizda da kalemimizi kapıp oyunculardan, dükkânlardan veya çalışanlarımızdan birini seçip onu bir güzel boyuyoruz. Ve boyadığımız her şey ekstra özellikler ve yeni bir görünüm kazanıyor. O bildiğimiz, sıradan dönme dolaplar, atlıkarıncalar, çarpışan arabalar ve daha nicesi tuhaf mı tuhaf, acayip mi acayip hâllere bürünüyorlar. Alevler püskürtüyor, araçlarını gökyüzüne fırlatıyor, uçup kaçıyor ve daha bir sürü görülmeye değer şey yapıyorlar. Oyuncakların geçirdiği bu değişimi



İşbu ikisi ve ekürileri oyun boyunca hiç susmuyor :[



Impossification mekaniği hoş olmuş

izlemek, onlara binip birinci şahıs kamerasından bu çılgınlığı denemek ilk birkaç saat boyunca insanı inanılmaz eğlendiriyor.

Impossification kaleminden nasibini alan yiyecek-içecek dükkânları da göze hoş gelen animasyonlar kazanıyor. Çalışanlarımız da çok havalı görünen, yeni ekipmanlara sahip oluyor. Bu değişimler sadece kozmetik değil tabii. Kalemimizle boyadığımız oyuncaklar ziyaretçileri daha çok eğlendiriyor, dükkânlar daha fazla kâr ediyor, işçiler de daha etkin biçimde çalışıyorlar.

Görsellik açısından oyunun hakkını vereyim. Her oyuncak, her harita ve her animasyon oldukça detaylı bir şekilde tasarlanmış. Ziyaretçiler de birbirlerinden oldukça farklılar. Bir ara 2000'den fazla insan vardı parkımda. Ama aynı NPC'nin yan yana geçtiğini bir kerecik bile görmedim. Ayrıca züm seviyesi de inanılmaz derecede iyi. İnsanların burun deliklerine kadar yaklaşılabiliyorsunuz kamerayı. Neden öyle bir şey yapmak isteyesiniz bilemiyorum gerçi...

Düşün yakamdan!

Eğer buraya kadar anlattıklarım hoşunuza gittiyse kemerlerinizi iyi bağlayın, çünkü bu paragraftan itibaren ani bir düşüşe geçiyoruz. Çünkü *Park Beyond* tüm bu yenilikçi yaklaşımına ve detaylara verdiği öneme rağmen hem teknik açıdan hem de içerik zenginliği anlamında fena çakılıyor.

Bir kere oyun tam bir bug şöleni. Hani biz lunapark diye gelmiştik ama... İnsanlar birdenbire oyuncaklara binmeyi bırakıp parkta boş boş dolaşiyor, oyuncaklar hareket etmeyi kesiyor, dükkânlar satış yapmaz oluyor, ziyaretçiler yürümeyi bırakıp yollarda kayarak ilerliyor. Popüler bir oyuncakınıza impossification yapıyorsunuz ama ziyaretçi ve kâr oranı artacağına birdenbire kimse binmez oluyor ona. Bir ürünün fiyatını belirleyip bütün dükkânlarda aynı yap diyorsunuz fakat hiçbir şey olmuyor. Temizlikçiler parkı temizlemeyi bırakıyor. Tamirciler araçlara bakım yapmıyor. Bozulan araçlar

günlerce tamir olmuyor. Ziyaretçi kameraları zangır zangır titreyip eşyaların içinden geçiyor. Bina listesinden bir oyuncağa tıklıyorsunuz, oyun başka bir oyuncağı seçiyor. Daha neler neler...

Oyunun senaryo modu da bir yerden sonra ilginçliğini tamamen kaybedip çileye dönüşüyor. Çünkü bütün senaryonun uuuuuu mu uzun bir eğitim bölümünden oluştuğunu fark ediyorsunuz yavaş yavaş. Dahası, senaryoda ilerlemek için belirli görevleri yerine getirmeniz isteniyor sizden. Mesela falanca tepenin üstüne bir dükkân kur deniyor. Bir tepeye bakıyorsunuz, bir parkınıza. Arada onlarca metre var. Oradan oraya yol çekmekle uğraşıyorsunuz önce, sonra tepenin üstüne sizden istenilen dükkânı kuruyorsunuz. Ama oraya kimse gitmiyor! Çünkü uzak... E ne oluyor? Hemen zarar etmeye başlıyorsunuz. Dolayısıyla bir yerden sonra görevleri tamamlar tamamlamaz az önce diktiğiniz bütün binaları falan siliveriyorsunuz. Bazen de dükkânı komple silmek yerine parça parça silmeye kalkıyor oyun. Çatısını ayrı, bacasını ayrı, duvarlarını ayrı ayrı silmekle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz bu sefer de.

Bir de senaryo modundan başından sonuna kadar size eşlik eden "yan karakterler" var. Bölümün başında, sonunda, ortasında, olup olmadık yerlerde çat diye çıkıp boş boş muhabbetlerle canınızı sıkıyorlar. Komik olmaya çalışıyorlar ama beceremiyorlar, dişe dokunur bir şey de demiyorlar. Ama hiç susmuyorlar. Bir yerden sonra tüm zarafetiniz ve kibarlığınızla "SUSUN LAN!" diye bağırırsınız geliyor.

Bitmedi. Oyunda sadece 3 rollercoaster tipi var. Sadece 9 hazır rollercoaster. Sadece 32 oyuncak... Çalışanları yakasından tutup bir yere bırakmak yok. Çalışma alanları belirlemek de yok. Hele su oyuncakları hiç yok. Güvenlik görevlisi tutmak yok, parkı dağıtan vandallar yok. Yok oğlu yok. 1999'da çıkan *RollerCoaster Tycoon*'da bile daha çok özellik vardı yahu! Cık, olmamış... @



- Çılgın rollercoaster tasarımları yapabilmek
- Impossification mekaniği
- Detaylardaki zenginlik



- Sıkıcı senaryo modu
- Zayıf içerik
- Sayısız bug

6



Son Karar

Türe getirmeye çalıştığı enteresan yeniliklere rağmen teknik sorunlarının ve zayıf içeriğinin altında kalan bir oyun *Park Beyond*. İleride yayınlanacak yamalar ve ek paketlerle günün birinde iyi bir oyuna dönüşebilir, o potansiyele kesinlikle sahip. Ama gün bugün değil.



RATCHET AND CLANK: RIFT APART

Raşıt ile Külünk PC evreninde...

ONUR KAYA



Sony'nin Playstation'a özel oyunlarını PC'ye getirmesi olayı başlayalı tam 3 sene oldu ama bütün bu mevzu bana hâlâ garip geliyor arkadaşlar. *Horizon: Zero Dawn*'u Steam kütüphanemde ilk gördüğümde cidden paralel evrene ışınlanmış gibi hissetmişim. Hadi Spider-Man neyse ama klavye ve fareyle Kratos falan kontrol edip elle kelle kopardım yahu? Nathan Drake ile ilk defa rahat rahat alınının çatından adam vurdum? Allah'tan orijinal *God of War* üçlemesini getirmediler, çünkü patakladığım düşmanların tepesinde çember logosu dışında bir şeyin döndüğünü görmek cidden kafayı kırmama sebep olabilirdi. Yavaş yavaş PC'ye getirilip kolaydan parası cukkalana-
cak PS özel oyunları azalır, *Bloodborne* da hâlâ duyurulmazken Sony bu sefer bizleri hayalen değil fiilen paralel evrenlere ışınlama kararı almış olacak ki önümüze *Ratchet and Clank: Rift Apart*'ı koydu.

Öncelikle lisede bir dönem PS3'le haşır neşir olmasının dışında tamamen PC yobazı olan bir insan olarak, *Ratchet and Clank* serisine hiç aşinalığım olmadığını belirtiyim. *Ratchet and Clank*, *Crash Bandicoot* ve *Jak and Daxter* bir noktaya kadar birbirinden zerre ayırt edemediğim serilerdi. "Lan o kadar bilmiyorsun madem neden sen inceliyorsun?" demeyin ama üzülürüm, benim gibi bilmeyen adam çok, onlara inceliyorum işte? Zaten bilenlerin hepsi PS5'te oynamışlar, o yüzden bana kaldı *Rift Apart*'ı incelemek.

Sevimliyle sevimli olmak

İyi ki de bana kalmış bu arada ha. Genelde sevimli şeyleri sevmeyen, animasyon bile izlemeyen huysuz bir adam olduğundan bu tip oyunlara pek elimi atmıyorum. Hoş, animasyon sevmem çizim tarzlarını tek tipleşmiş bulup sıkılmamdan kaynaklanıyor biraz, yoksa bambaşka bir görseleliğe sahip olan *Spider-Verse*'ü ayla bayıla izledim. *Ratchet and Clank: Rift Apart* da *Spider-Verse* ile aynı kontenjandan dibimi düşürdü: Kendine has animasyon tarzı ve sanat tasarımı olan bir oyun *Rift Apart*. Sevimliliği samimiyet sınırları dışına çıkarıp sinir bozucu hale getirmeyen de bir naifliği var. Serinin bu dokuzuncu ana oyunu *Ratchet and Clank* markasıyla ilk tanışmam oldu ve söyleme-

liyim ki "çok memnun oldum."

Oyunumuz 2013 yapımı *Ratchet and Clank: Into the Nexus*'un kaldığı yerden devam ediyor(muş) ancak bu oyunda fazla değinilmeyen tek bir nokta haricinde seriye bilmem kaçınıcı oyundan girmiş olmanın dezavantajını fazla fazla hissettirmedir bana. Oyun kendi içinde başlayıp biten ve ötesine berisine sırtını çok da yaslamayan, seriyle yeni tanışanları dışlamayan bir yazıma sahip. Bahsettiğim o tek nokta da *Ratchet*'in kendi ırkından diğer Lombax'ları bulmak istemesi. Oyun, kahramanlarımızın geçmiş başarılarını kutlayan bir geçit töreniyle açılıyor ve alkışlarla hava fişekler arasında Clank ağzındaki baklayı çıkarıyor: *Ratchet* ailesini bulabilsin diye başka evrenlere boyut ka-



PC'niz güçlüyse oyunun görseleliği PS5'tekin bile üzerine çıkabiliyor.



SSD ÇOK MU LAZIM-MIŞ PEKİ ŞİMDİ?

Malumunuz *Ratchet and Clank: Rift Apart*, *The Last of Us Part I* ve *Returnal*'dan sonra PC'ye gelen üçüncü yeni nesil (ve birinci parti) Sony oyunu. Bu üç oyun arasında da teknolojik olarak bence en etkileyici olanı. Bunun en büyük sebebi de hakkındaki "SSD'siz yapılabilir miydi, yapılamaz mıydı?" tartışmasının geçtiğimiz günlerde tekrar alevlendiği boyutlar arası geçiş mekaniği. *Titanfall 2*'nin Cause and Effect bölümündekine benzer bir mekanik bu. *Ratchet and Clank*'te, aynı mekânın geçmiş ve şimdiki halleri arasında değil de iki farklı evrendeki versiyonları arasında gidip geliyoruz sadece. Oradakinin aksine bu geçiş mekaniği tek bir bölüme özel değil, oyunun geneline yayılmış bir şekilde karşımıza çıkıyor ve "SSD'siz yapılamazdı" denilen şeyin bizzat ta kendisi. Rift mekaniği hem bulmaca içeren bölümlerde yolunuz tıkanıldığında başka bir yol bulabilmek adına, hem de yüksek hızlı kovalamacalarda kullanılıyor ve oyunu tanımlayan en önemli özellik belki de. Nispeten açık haritalarda keyfi kullanabildiğimiz yerler de var, daha çizgisel kısımlarda refleksif olarak kullanmanızın beklendiği kısımlar da. Bu sebeple "SSD zaruri mi yoksa mekanik depolama birimlerinde yapılabilir miydi?" sorusunun cevabı hem evet hem hayır. Digital Foundry'nin yaptığı testlerde de görebileceğiniz üzere PS4'te kullanılan düşük hızlı mekanik disklerde asla mümkün değil oyun donuyor. Günümüz PC'lerinde kullandığımız 7200 RPM ve üzeri hızdaki gelişmiş mekanik disklerdeyse boyutlar arası geçiş animasyonu biraz esnemek durumunda kalıyor. Oyunun temposu çok yüksek ve kovalamacanın ortasında bir dünyadan başka bir dünyaya atlarken animasyonun uzaması biraz o temponun biraz içine ediyor açıkçası.



Hayır, Guardians of the Galaxy değil, Ratchet &

pıları açan Dimensionator isimli cihazı tamir etmiş. Lakin ikilinin başka evrenlerde tatil planları yapmasına fırsat kalmadan şenlikler oyunun ana kötüsü Dr. Nefarious tarafından basılıyor ve arbedede hasar alan Dimensionator oraya buraya rastgele boyut kapıları açmaya başlıyor. İkili de dünyalar arasındaki bariyerlerin delinmesinden kelli kendilerini Nefarious'un galip geldiği başka bir evrende, ayrılan içmeden ayrı düşmüş buluyorlar. Clank direkt Ratchet'in o evrendeki hatun versiyonu Rivet ile tanışıyor. Ratchet ise bir süre sonra Clank'in gurbet varyantı Kit ile karşılaşacak. Oyun da bize herkesin kendi ortağını bulup içinde oldukları durumdan kurtulmaya çalışmasını anlatacak ve o arada serinin yeni karakterleriyle haşır neşir olmamıza ön ayak olacak. Sağda solda yan karakterlerin farklı versiyonlarını da göstererek fırsatını buldukça fan servisi yapacak.

(Bu arada vurmak isteyen vurabilir ama Rivet ile Kit, Ratchet ve Clank'ten daha sevilesi geldiler bana.)

Öyle ansızın bir kaydırağa binesim geldi

Oyunun oyun kısmına gelirse, benim oynadığım Ratchet and Clank'e en yakın yapımlar yine Insomniac'ın yapımları. Ana senaryoda daha çizgisel bir yapısı olmasıyla *Spider-Man*'e, birbirinden farklı, hayal gücünün sınırlarını zorlayan sürüyle silah barındırmasıyla da *Sunset Overdrive*'a benziyor. Her iki oyunda olduğu gibi mobilitenin önemi yüksek, tempoysa en ön planda. Geçtiğimiz nesildeki bu iki yapıma kıyasla farkı ise şu: Sony yapımı olmasının alametifarikası olan prodüksiyon kalitesi ve sadece PS5'e çıkmış olmasının getirdiği kalibre

farkı, *Ratchet and Clank: Rift Apart*'taki "gösteri" etmenini epey üst bir noktaya taşıyor. Dünyalar arasında göz açıp kapayıncaya kadar geçmeyi sağlayan Rift mekaniği ve karakterinizin uçma kaçma becerilerini kullandığı yüksek hızlı kovalamacalar özellikle bir arada kullanıldıklarında harika sahneler ortaya çıkarıyorlar. Pasific Rim'den fırlamış kadar devasa (ve de harika gözüken) bir robottan kayarak veya "sapan" becerisiyle karakterimizi fırlatarak kaçmak, bir başka gezegende lavların üzerinde raydan raya zıplayıp boyut değiştirerek ilerlemek vs. çok keyifli anlar yaşıyor.

Çok hızlı ilerleyen ve muazzam gözüken bu kovalamacalar, daha sakın platform sekanslarıyla dönüşümlü olarak savaşların aralarına serpiştirilmiş ve sıkımayan bir oynanış döngüsü ortaya çıkarılmış. Bölüm tasarımları dahiyane değil ancak her yeni gittiğiniz gezegende sergileyecek yeni bir numarası bulunuyor oyunun. Savaşlar zor değil, lakin düşmanları indirmek için kullandığınız alet edevat o kadar çeşitli, silahların kullanımları o kadar tatlı, düşmanların tasarım ve animasyonları o kadar iyi ki tekrara bağlamıyorlar. Silahları güçlendirmek için kullandığımız Raritanium isimli madde de bol keseden üzerimize atılıyor, silahların geliştirmeleri çok ancak minimal güç artışları sağlıyorlar. Bu sayede karakterinize daha sık aralıklarla bir şeyler kattığınızdan karakter gelişimiyle de sık sık gıdıklanıyoruz. Günün sonunda ne platform öğeleri ne savaşlar ne de karakter özelleştirme sistemleri çok derinlikli mekanikler barındırıyor ancak çeşit öyle bol, sunum ve prodüksiyon kalitesi o kadar güzel ki asla sıkılmıyorsunuz. Oldukça hafif, yemesi zahmetsiz, sindirmesi de kolay bir yemek gibi *Rift Apart* ancak bu lezzetinin

yavan olduğu anlamına gelmiyor. Aynı şekilde esas hedef kitlesinin çocuklar olması kazık kadar adam ve kadınlar olarak oyundan keyif alamazsınız demek de değil.

(Bu arada Rift Apart Rift Apart diye dilimde tüy bittiğine bakmayın, ben alışkanlıktan İngilizce oynadım ama oyunun Türkçe altyazı çevirisi var, ismi de ülkemizde Ratchet ve Clank: Ayrı Dünya-lar olarak geçiyor.)

Peki PC'yi kastırıyor mu PC'yi?

Bir kısmınız için incelemenin bu-
raya kadarki kısmı hikâyeydi, burada
yamacıma oyunun PC portunun nasıl
olduğunu öğrenmek için yaklaştınız
biliyorum. 2023 PC oyunculuğu için zor
bir sene oldu malum; büyük yapımların
ciddi bir kısmı PC'de o ya da bu şekilde
sorunlu gelerek PC topladığımıza top-
lamışımıza pişman etti bizleri. Master
Race mensupları olarak *Jedi Survivor*,
Redfall, *The Last of Us: Part 1* gibi ya-
pımların yarattığı travmayı aşabilmek
adına yılların deneyimli port stüdyosu
Nixxes'in gelip günü kurtarmasını bekli-
yorduk. *Marvel's Spider-Man Remastered*
ve *Marvel's Spider-Man: Miles Morales*'in
hem muadil sistemlerde konsola çok
yakın performans vermesi hem de alış-
tığımız portlara nispeten epey sorunsuz
olması, üzerine bir de Nixxes'in "Yeni
teknolojileri şöyle güzel kullandık, PC
sürümüne özel şöyle özellikler entegre
ettik" gibi açıklamalarda bulunması
heyecanı doruğa çıkardı. Yayınlanan sis-
tem ihtiyaçlarının da epey düşük olması
ve çözünürlük/kare oranı hedeflerini
peşin peşin sunması "İşini bilenin hali
başka oluyor canım" dedirtmişti. Peki
ne oldu?

Ne olacak, bu incelemenin çıkış gü-
nünde veya daha öncesinde gelmeme-
sinden anlayabileceğiniz üzere yayıncı
ve geliştiricinin bilgisi dahilinde bir kere
daha bitmemiş bir portla karşılaştık ar-
kadaşlar. *The Last of Us Part 1* veya *Jedi
Survivor* gibi içler acısı bir halde değil
belki, onların aksine eninde sonunda
düzeltilebilecek seviyede ancak ciddi
bir cila eksikliği olduğu yadsınamaz. Bu
konuyla alakalı söyleyecek birkaç şeyim
var o yüzden sistem özelliklerimi önden
vereyim ki bağlamdan kopuk kalmayın:
RTX 4070ti ekran kartı, Ryzen 5 5600
işlemci, 32 GB da RAM kullanıyorum,
hedeflediğim çözünürlük de 1440p.
Nixxes'in resmi sistem ihtiyaçlarında
Ray Tracing açıkken 1440p 60 FPS için
önerdiği ekran kartı RTX 3070, işlemci-
se 5600x. 16 GB da RAM istenmiş. Mak-
simum ayarlarda 60 FPS'i teklemeyen
verebilmesi gerekiyor yani sistemimin.

Lakin sabit 60 FPS'i rüyamda gördüm
arkadaşlar. Performans tamamen
rastgele yerlerde düşmemesi gereken
seviyelere düşüp uzun süre o şekilde
kalıyordu çünkü. Rastgeleden kas-
tım da bu düşüşlerin aynı yerlerde,
aynı bölümlerde, aynı ara sahnelerde
olmaması ve oyundan çıkıp geri girince
performansın normale dönmesi. Siste-
min zorlanmasıyla alakalı bir yavaşlama
söz konusu değil yani. Çıkıp geri girmek
de çoğu durumda durumu toparlıyor
ancak FPS düşüşleri o kadar sık mey-
dana geliyor ki 10 dakikada bir gir çık
yapmak zorunda kalıyorsunuz ve bu
oyunun temposunun içine ediyor.

Olay yeri inceleme

Durumla alakalı ilk kontrolü MSI
Afterburner'ın oyun için verilerinden
FPS düşüşü yaşadığım yerlerde yaptım



MELİH GÖKÇEK NEDEN OYNAMALI?

Oyunun on saatlik uzunluğunda
bollukla mest etme misyonunda en
büyük silahlarından biri de... E si-
lahları! Oyunda hem efektleri hem
de kullanımlarıyla keyif veren çeşit
çeşit silah var: Yeri kazarak gidip siz
istediğinizde hısımlarınızın üzerine
zıplayan Drillhound, önünüze
açtığı kalkanda mermileri yakala-
yıp geri yollayabilen Void Reactor,
vurduğu hedeflerin modellerini 30
yıl öncesine yollayan Pixelizer, tek
mermiyle düşmanı bir kere değil
birkaç kere vuran Wreckochet, hem
ateş edip hem de ateşi üzerine çe-
ken mantarlar çıkartan Mr. Fungal
epey ilginç silahlar. Hepsisi arasında
en güzeli ise düşmanı sulayarak
üzerinde çimen çiçek bitmesini
sağlayan "fışkiye" yani Topiary
Sprinkler. Silahların her biri yeni
geliştirmelerini açan beş seviye at-
layabiliyor ve son seviyeye geldik-
lerinden isim değiştirip ekstra 1-2
özellik kazanıyorlar. Gelişimleri bu-
rada da bitmiyor, Rift Apart'ın NG+
modu olan Challenge Mode'da
daha da fazla seviye atlabilece-
ğiniz gelişmiş versiyonlarını satın
alabiliyorsunuz. Tabii hasarlarını
artırmak, yeni özellikler kazandır-
mak falan her oyunda gördüğümüz
şeyler, Ratchet and Clank silahları
oyunun karakterine karakter katan,
görsel cümbüşünü de had safhaya
çıkartan silahlar olduğu için oyunu
çok yükseltiyorlar.





ve garip bir durumla karşılaştım. Ekran kartı kullanımı %100'e dayanırken ve VRAM neredeyse tamamen doluyken, tam yükte 250 W civarlarına çıkması gereken kartımın çektiği elektrik 120 W civarındaydı, işlemci de yan gelmiş yatıyordu. VRAM dolu gözüktüğünden ayarlardan doku kalitesinin Very High'dan High'a çektim ve voila! Doku kalitesinde gözle görülür bir düşüş oldu ancak performans problemleri çok çok daha nadir kendilerini gösterir oldular. Oyun Direct Storage implementasyonundaki bir hatadan mı, yoksa motordan mı kaynaklı bilinmez, sıkıştırılmış dokuları ekran kartı belleğine alıp açarken bir sıkıntı yaşıyor gibi duruyor. Olay basit bir VRAM yetersizliğinden ibaret değil gibi çünkü Steam forumlarında dolaşınca, aynı sıkıntı RTX 4090 sahiplerinin de yaşadığını veya kimilerinin doku kalitesini düşürerek de işin içinden çıkamadığını görmek mümkün. Bu bir yandan iyi haber, performans bu kadar anormal bir şekilde düşüp çıkıyor olmasaydı, muhtemelen *The Last of Us Part I*'daki gibi genel performans optimizasyonu kötü olacaktı ve asla düzeltmeyeceklerdi. Nixxes'in bu spesifik sorunu hızlıca düzelteceğinden umutluyum. Performans düşüşleri kadar rastgele ancak onlar kadar sık olmayan çakılmaları ortadan kaldıracabilecekler mi, onu bekleyip göreceğiz.

Direct Storage demişken, *Ratchet and Clank: Rift Apart* hem Direct Storage hem de RTX IO teknolojilerini destekleyen ilk yapım olmasına rağmen oyunun hem açılış yüklemeleri hem de boyutlar arası geçişleri PS5'e kıyasla yavaş. Ha bu yavaşlık boyutlar arası geçişlerin anlık değil de 1-1.5 saniye de olması gibi bir yavaşlık. Yoksa *Spider-Man: Miles Morales*'te olduğu gibi uzun uzun yükleme ekranı seyretmiyorsunuz ki zaten o Direct Storage desteği barındırmıyordu.

Tilkiyle robota ayar vermek

Kötü taraflarını ilk iş aradan çıkarıp yiğidi bir güzel öldürdüğümüze göre "hakkını yememe" faslına da gelmiş bulunuyoruz: Eğer düzeltilirse son halinde çok iyi bir port olacak gibi duruyor *Ratchet and Clank: Rift Apart*. Oyunun doku aktarımında sapıtmamaya karar verdiği kısımlarda genel performans zaten çok çok iyi ve sistem ihtiyaçları bir PS5 oyunu için olmasını bekleyeceğimiz seviyenin çok altında. Bunu da ölçeklenebilirliğine borçlu; oyundaki ayar skalası epey geniş. Kurcalayabileceğiniz 30 kadar farklı ayar var ve her birinin üzerine geldiğinizde ne işe yaradığı, CPU gücünden mi yoksa GPU gücünden mi yediği kısaca anlatılmış. Her şeyi en tepeye çektiğinizde konsoldaki halihazırda zaten dudak uçuklatan görselliğin de üzerine çıkabiliyorsunuz. Tersini yapıp her şeyi olabileceği en düşük seviyeye getirdiğinizde de elde cidden belirtilen fi tarihinden kalma sistemlerde kabul edilebilir şekilde çalışan, buna rağmen epey güzel gözükmeyi başaran bir oyun kalıyor.

Günün sonunda *Ratchet and Clank: Rift Apart* bir hayal kırıklığı ancak telafisi mümkün bir hayal kırıklığı. İçinde bulunduğumuz 2023 senesinde her zamankinden de fena geçecek sene sonu oyun bombardımanı başlamadan aradan çıksın diye tam pişmeden önümüze koyulmuş bir port. Düz oynayan için 8-10, sağını solu kurcalamak isteyen için 20 saatlik oynanış süresi de 1100₺'lik fiyat için çok tatmin edici denemez ama mevcut döviz kurları sebebiyle artık herhangi bir oyunu çıkış fiyatıyla önermiyorum zaten. Yamarlarla düzelmesi ve uygun bir indirim girmesi beklendiği takdirde son kerte de çok güzel bir tecrübe sunacağına kefilim sadece. Oyun düzelince notuna bir puan daha ekleyip yiyn. Afiyet bal şeker olsun. ☺



- Oyunun temposu oynanışa çok şey katıyor
- Bin bir çeşit silah var
- Sevimliliğin dozu kaçmamış
- Yazım kalitesi yerinde

- Glitch'in görevleri ve hikayesi eh meh
- Oyun yer yer fazla kolaylaşıyor, düşmanlar pek zorlayıcı değil

- Optimizasyon süreci bitmeden çıkarılmış
- Arayüzde birtakım hatalar var

7.5



Son Karar

An itibarıyla fena pürüzleri olan bir port ama düzeltilemeyecek bir port değil.



DIABLO IV: SEASON OF THE MALIGNANT

Nerf sopasından kaçış yok...

✍ CAN ARABACI



ilk sezonun başlangıcına geri sayım yaptığımız şu günlerde Diablo IV'ün durumu gayet yüzleri güldürüyor doğrusu. Oyunun aksadığı noktalarda Blizzard'ın hızlı ve tatmin edici çözümler sunması da geleceğe dair umutları yeşertiyor üstelik" demiştim geçen ay Diablo IV incelemesini sonlandırmıştım. Blizzard da durur mu tabii, yüzleri güldürdükten sonra "Tamam, güldük eğlendik; bu kadar yeter" dedi ve Season of the Malignant yamasını üzerimize fırlatıverdi. Eğer kaçırdıysanız yüzler pek de gülmüyor bu yamadan sonra...

Neyse biz önce bir sezona odaklanalım da yamaya da elbet sıra gelecek. Season of the Malignant bize yeni neler getiriyor? Battle Pass korkularımız haklı çıktı mı? Tutup da baştan karakter kasmaya geçiyor mu yeni eklenen içerikler?

Hikâye olarak Season of the Malignant çok kallavi bir eklenti yapmıyor ancak senaryo modu sonrasında Lilith'in etki ettiği dünyanın ne yönde değiştiğine dair fikir veren bir mini-hikâye sunuyor. Lilith'in etkisi ve

yozlaşması yayılmaya devam ediyor. Cormond adında eski bir Işık Katedrali rahibi de kasabasının avcuna alan bu "malignant" (habis) etkisini kontrol altına alacak bir yol aramak için yollara koyuluyor. O yol da kendisini tabii ki bize getiriyor. Birlikte bu yozlaşmanın etkisine girmiş yaratıkları bulup öldürüyor ve kalplerini söküp bir kafese hapsediyoruz. Tabii bir yandan mevsunun derinine indikçe Cormond'un geçmişindeki bazı sırlar da açığa çıkıyor falan... Bir sezon için bence yeterli bir hikâye, sonuçta bir ek paket çapında içerik de beklememek lazım. Aynı zamanda size yeni karakter kasmak için gereken bahaneyi sağlama ve süreci çeşitlendirme açısından da hiç fena iş çıkartmıyor.

Tabii bu için hikâyesel yanı. Bir de oynanışı etkileyen yanı var sezonun. Malignant'ların kalbini söküp kafese hapsediyoruz demiştik ya hani, bu kalpleri eşyalarımızın mücevher slotuna takarak çeşitli cılgın güçler kazanabiliyoruz. Sezon boyunca düşen kolye ve yüzüklerin tamamı üç renkten birine sahip oluyor ve rengini değiştireme-

Ortalık niye karıştı şimdi?

Aslında her şey güzel başlamıştı. İlk sezona dair heyecan yüksekti. Derken sezonun başlamasından iki gün önce bir yama yayınlandı ve her şey tepetaklak oldu! Bu yamayı "oyun tarihinin en kötü yaması" ilan edenler mi dersiniz, Metacritic'e koşup oyunu seri 0 puanlayanlar mı... Neredeyse herkes tarafından aşırı negatif karşılanan yama gerçekten de çok tatsızdı, çünkü bütün sınıflar nerflenmiş ve herkesin bel bağladığı bazı mekanikler yerin dibine sokulmuştu.

Dürüst olmam gerekirse oyunun beklediğimden biraz daha fazla hızlı şekilde Diablo 3 temposuna yaklaşmış olması tadımı biraz kaçırmıştı, o yüzden ilk baştaki gibi bir tık daha yavaş ama taktiksel hale döndürmeye çalışmalarıyla en ufak problemim yok; tam aksine uzun vadede bunun daha iyi olacağını düşünüyorum. Ancak sıkıntı olan şey en baştan elimize bu oyuncakları veren Blizzard'ın bunu bizden geri alırken yerine başka hiçbir şey koymamış olması oldu. Bu yamadaki asıl problem elimizdekileri kaybederken yerine yeni bir şey koyamamak oldu yani -ki Blizzard da bunun farkında olduğunu ve bir daha asla böyle bir yama yapmayacaklarını açıkladı neyse ki.

Aynı zamanda bundan sonraki yamalarda neler geleceğini daha iyi aktaracaklarını, bir şeyi nerflemek durumunda kalırlarsa onun yerine oyuncuların koyabilecek bir alternatif olacağından emin olacaklarını, özetle oyunun "eğlencesini" nerflemeyeceklerini söylediler. Sadece lafta da kalmayıp yakın dönemde gelecek güncellemelerden de örnek verdiler. Siz bu yazıyı okurken bir kısmı oyuna eklenmiş bile olabilir:

- Barbarian ve Sorceress'a çok gerekli buff'lar.
- Helltide ve Nightmare Dungeon'ların düşman yoğunluğu artacak. (Tecrübe puanlarına gelen nerflerin aslında NM Dungeon yoğunluğuyla birlikte düşünüldüğünü ve bir nerf olmadığını da söylediler. Özetle, yoğunluk artınca kazanacağımız tecrübe miktarı da artmış olacak)
- Patch 1.1.1'de yeni bir Stash tab'i daha eklenecek.
- Karakter özelliklerini sıfırlama %40 daha ucuz olacak.
- Memory Leak sorunu çözülecek.
- Aspect'ler konusunun üzerinden tekrar geçip gerekli düzenlemeleri yapacaklar.



Sezonla birlikte aynı zamanda Season Journey aracılığıyla açtığınız 7 yeni Legendary Aspect de ekleniyor. (Bunları Sezonda açıp sonra Eternal'a da taşıyabiliyorsunuz, aynı kozmetikler gibi) Bir de 1 tanesi Uber Unique olmak üzere 6 yeni Unique eşya var ama onlar hem Eternal'a hem de sezona aynı anda gelmiş bulunuyor.



diğiniz bu soketlere aynı renkteki kalpleri yerleştirerek bir nevi yüzük ve kolye slotlarının mücevherleri yerine kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Turuncu renkteki "Vicious" kalpler daha ofansif ağırlıklı güçlere sahip, mor olan "Brutal" kalpler defansif, "Devious" diye geçen pembe kalplerse iki kategoriye de tam girmeyen ama çeşitli faydalar sağlayan özellikler sunuyor. Bir de "Wrathful" dediğimiz gri renkteki kalpler var ve bunlar hem ekstra

güçlü ve nadir hem de her renkten sokete uyabiliyorlar ancak aynı anda sadece bir tane takabiliyorsunuz. Toplamda sınıflara özel ya da daha genel 32 tane habis güç var bu şekilde ve oynadığınız zorluğa, karakterinizin seviyesine göre bunların da kendi içlerinde daha güçlü versiyonları düşebiliyor. Haliyle sürekli ekipman değiştirirken bir yandan da bir kalp devinimi içerisine giriyorsunuz. İşinize yaramayan kalpleri Cormond'un kamp alanlarında

kırıp elde ettiğiniz irinlerden yeni kalpler üretebiliyorsunuz. (Böyle söyleyince kulağa korkunç geliyor tabii)

Çeşitli güçlerin peşine daha kontrollü bir şekilde düşmek isterseniz haritanın dört bir yanına dağılmış olan Malignant Tunnel (Habis Tünelleri) olarak işaretlenmiş mini-zindanlara girebiliyorsunuz. Her tünelin hangi özellikte kalplere yoğunlaştığını girmeden önce açıklamasında



Eğer Deluxe ya da Ultimate Edition aldıysanız bedavaya gelen Season Pass'i bu sezonda aktive etmek zorunda değilsiniz. İsterseniz ileriki bir sezona saklayıp o zaman kullanabilirsiniz.

görebiliyorsunuz. Hatta Blizzard başta "Bu tünellerin finalinde istediğiniz renkte kalbin boss'unu çağırabileceğinizi" söylemişti ama tünellerin sonunda genellikle o tünel hangi kalbe yoğunlaşmışsa onun boss'unu çağırıyorsunuz. "Sözde" Wrathful boss çağırma imkanımız da var ama invoker'ları sadece rastgele çıkabildiğinden ve diğerlerinden çok daha nadir olduğundan pek de seçim şansınız olduğunu söyleyemiyorum. Ben Season Journey'de gerektiği için aktif şekilde peşinden koştuğum halde hâlâ çıkartamadım -ki bunu an itibarıyla 56. seviye bir Rogue olarak söylüyorum, az buz da değil hani. Bir de

bu Malignant elitleri için "Şöyle zor olacak, böyle terletecek" falan demişlerdi ancak kestiğim düşmanın Malignant olduğunu bile yere kalp düştükten sonra fark ettim çoğu zaman. En azından tünel sonu boss'u şöyle bir The Butcher ayarında olsaymış daha heyecanlı olabilirmiş. Bu arada The Butcher demişken... Yahu onun "Malignant" ve daha da zorlu versiyonunu niye serpiştirmediniz ki aralara? Vallahi tam anlamıyla kaçan muhteşem bir fırsat olmuş. Neyse, onun dışında bu tüneller hem tecrübe hem de ekipman kasmak için gayet ideal bir eklenti ama. Bu bahsettiğim eksiler dışında şikayetçi değilim.

Peki bu kalpler gerçekten de peşinden koşmayı isteyeceğimiz, uğraştığımıza değerli güçteler mi? Hepsi değil ama bazıları evet, gerçekten de oynayışınızı komple değiştirebilecek türden. Özellikle Necromancer'ların bu sezon çok eğlendiğine dair duyumlar alıyorum kendim henüz denemiş olmasam da. (Belki de Piksel bölümündeki "Oradaydım"da bahsettiğim yeni Hardcore Necromancer'ı kasma vakti gelmiştir, ne dersiniz?) Mesela Necro'ların özellikle bu aralar en çok bahsettiği güçlerden bir tanesi cesetlerin yanına yaklaştığınız anda otomatik olarak ceset yeteneklerinizi tetikliyor. Ceset patlatmayı





sevenlere gün doğdu anlayacağınız. Bir başka örnek olarak Druid'lerin Grizzly Rage ile olan samimiyeti düşünüldüğünde karakter kontrolünü kaybettiğiniz anda çok yüksek ihtimalle Grizzly Rage açan güç yine herkesin isteyeceği ve popüler olacağını tahmin ettiğim bir güç. Arada yavan olanlar olsa da her türlü karakter kağıdınızın sağ tarafındaki soketleri sadece Kurukafa'larla doldurmaktan çok daha ilginç, çok daha enteresan olduğuna şüphe yok..

Gelelim Battle Pass'e. "Pay-2-Win?" diye sormaya korktuğunuzun farkındayım; merak etmeyin, Blizzard (en azından şu ana kadar) sözünü tutmuş. Battle Pass içeriği tamamen kozmetik. Belli aktiviteleri kasmanızı bir tık kolaylaştıracak "Season Blessing"ler mevcut bedava kısımda ancak Battle Pass'inize Level Skip alsanız bile bunları karakterinizi belli bir seviyeye getirmeden kullanamıyorsunuz. Haliyle "Parasını verip daha hızlı kasayım" durumu söz konusu değil. Bunun dışında Battle Pass'in bedava ve paralı olmak üzere iki ayrı kısmı var ve dediğim gibi içeriği tamamen kozmetik şeylerle dolu: Silah skinleri, zırh görünümleri, emote'lar, ünvanlar vs... Bedava taraftaki kozmetikler hiç fena değil ama tahmin edeceğiniz üzere asıl cıfcaflı olanlar Premium Battle Pass gerektiriyor. Almazsanız ya da kaçırsanız karalar bağlamanızı gerektirecek ya da uyularınızı kaçirtacak bir şey olmaması güzel ama bu açıdan eleştireceğim şey oyunun gerçek parayla alınan para birimi olan Platinum'un Battle Pass'te çok az veriliyor olması. Battle Pass'i tamamen

bitirseniz toplamda 666 Platinum kazanıyorsunuz ancak Mağaza kısmındaki en ucuz şeylerin bile 800 Platinum istediği düşünülürse bu durum biraz can sıkıcı. Biraz daha derine inecek olursak canımızın sıkıntısı artıyor, zira Premium Battle Pass'in 1000 Platinum'a satıldığı düşünülürse platinum'u kenara ayırıp üçüncü sezonunkini bedavaya getirebiliyorsunuz mesela. Ama platinum'u sadece Battle Pass almaya ayıracak olursanız bu sefer de 5. sezonunkini almaya kalktığınızda elinizde 998 Platinum oluyor. Sadece 2 Platinum eksik kalıyor yani. Umarım sonraki sezonlarda buraya biraz düzenleme gelir, en azından 1 sezonda kasılanlarla bir zırh seti ya da Battle Pass alınabilecek hale gelirse daha adil olacaktır diye düşünüyorum.

Anlayacağınız Season of the Malignant, Diablo IV için müthiş bir başlangıç sezonu olmasa da internetteki herkesin abarttığı kadar kötü bir sezon da değil. Hemen öncesinde gelen nerfler herkesin tadını büyük ölçüde kaçırmış olsa da Blizzard'ın hızlı davranıp durumu detaylı bir şekilde açıklaması, ufuktaki diğer gelişmeleri ve yol haritasını gözler önüne sermesi ağızımızdaki o ilk acı tadı birazcık sil-di. Sezon 2 için vitesi daha da arttıracaklarını bilmek de güzel. O arada daha çok Diablo IV oynayasınız varsa Season of Malignant sizi bir süre daha oyalar. Yok sıkıldysanız ve sizi çekmek için daha büyük bir oltaya ihtiyaç varsa, belki ikinci sezonu beklemek daha mantıklı olabilir. (Ya da Baldur's Gate 3 geliyor bakın, Faerûn bizi bekler...)



- Battle Pass içeriği söz verildiği gibi tamamen kozmetik
- Caged Heart'lar bazı ilginç oynanış mekanikleri sunuyor
- Hikâyeyi hafifçe de olsa devam ettiriyor



- Tam sezon öncesi gelen nerfler
- Battle Pass'ten gelen Platinum marketten en ucuz şeyleri almaya bile yetmiyor



Son Karar

Sezonlara çok güçlü bir başlangıç olmasa da daha çok Diablo oynamaya bahane arıyorsanız gideri var...



VIEWFINDER

“Nerede o eski bulmaca oyunları” diyenler, koşun!

✏ PELİN YİĞİT

Oyun almak için internette gezerken bulmaca oyunlarına oldum olası gözüm kayar ve elim almak üzere sepete ekle tuşuna gider. Çok seviyorum gerçekten. Özellikle iyi bir mekaniği varsa ve gerçekten keyifli bir zorluk sunuyorsa ekstra hoşuma gidiyor. Bu yolda *Portal* ve *Superliminal*'dan aldığım keyfi çok az şeyden almışımdır. Tam da bu konuda avuçlarım kaşınırken Steam NextFest'te *Viewfinder*'ın demosuyla göz göze geldik.

Viewfinder'ın göze çarpması çok da kolay, çünkü inanılmaz ilgi çekici bir mekanik bulmuşlar. *Superliminal*'daki perspektif gibi burada da perspektifin farklı yönlerle kullanılmasına rastlıyoruz. Elimizde tutabildiğimiz 2 boyutlu bir resmi, oyundaki sahnede herhangi bir yere koyduğumuzda 3 boyutlu halinde görebiliyoruz ve etkileşime geçebiliyoruz. Bu o kadar güzel yedirilmiş ki oyunda sadece aynı tip resim değil pixel art, boya kalemi çizimi, sulu boya ve daha pek çok resim türünü





de kendi oyun sahnemize yerleştirebiliyoruz. Peki bu resimleri yerleştirmek bize ne katıyor? Oyunda belli başlı ışınlanma makinaları var ve bu makinaların bazıları pille çalışıyor. Bizim görevimizse pilleri bulup doğru alana koyarak bölümü tamamlamak. Ama işler her zaman sandığınız gibi gitmeyebiliyor. Piller farklı perspektiflerle ve farklı resimlerle farklı şekillerde ulaşılabilir.

Örneğin sahnede bir pil var ama ışınlanma cihazı iki pil istiyor. Bunun için ileriki bölümlerde elimize geçen fotoğraf makinasıyla pilin fotoğrafını çekip gerçek sahneye yerleştirdikten sonra iki pil elde etmiş oluyoruz. Bu tür zekice tasarlanmış bölümlerle oyunu bitiriyorsunuz ve sadece fotoğraf makinası değil, pek çok farklı yardımcı alet de oyunun ilerleyen bölümlerinde işimizi zorlaştırmak için mekanik olarak ekleniyor. Her seferinde de "Oha çok zekice tasarlanmış!" demeden edemiyorsunuz.

Bir de oyunda süregelen bir hikâye var tabii. Hikâye işleniş ve FPS olması nedeniyle oyunun bize *What Remains of Edith Finch*'i hatırlattığı kısımlar da oluyor. Gerçekten sevdiğim ne varsa bir araya getirip yepyeni ve tertemiz mekaniklerle önüme çıktı oyun.

Aynı zamanda bir oyun programcısı olarak bazı şeyleri nasıl yaptıklarını anlasam da, kimi mekanikleri de oldukça merak ettim doğrusu. Gerçekten

oyun tasarımı ve müthiş sanat ekibiyle çok güzel bir iş çıkarmış Sad Owl Studios. Bulmaca oyunlarında belki de en zor şeydir iyi bir oyun ve bölüm tasarımı ekibi kurmak. O nedenle bu oyundan sonra bu ekibin yakından takipçisi olacağım kesin.

Genelde bulmaca oyunlarının pek bir "yenilme" sekansı olmaz oyuncuyu oyundan soğutmamak için; olduğunda da çok büyük bir geri adım ve kayıp olmaması gerekir. *Viewfinder* da yenilme koşulunu şöyle sağlamış: Bir resmi koyduğunuz yere dikkat etmezseniz, mesela ışınlanma mekanizmasının bir parçasının dahi üzerine denk gelecek şekilde resmi sahneye yerleştirirseniz, makinanın üzerinde kalan kısmı kadar parçası kopuyor ve makine kullanılmaz hale geliyor. Bu da bölümü geçmenize engel oluyor. Bu durumdan da kurtulabilmek için geri sarma fonksiyonu eklenmiş -ki inanılmaz zekice ve kullanışlı bir mekanik. Herhangi bir hareketinizi kolayca geriye alabiliyor ve yolunuza devam edebiliyorsunuz.

Gerçekten de *Viewfinder* son zamanlarda geçirdiğim en keyifli 7-8 saati sundu bana. Hatta *Portal*'dan sonraki yeni favorim oldu diyebilirim.. Uzun bir süredir bu kadar yeni mekaniği bir arada görmemişim. Kaldı ki bu devirde herhangi bir oyunun klonu olmayan bir oyun yaratmak çok zorken ve hele bir de bu tür bulmacayken hakikaten imdadıma yetiştin *Viewfinder*, teşekkür ederim. @

Başarım Severlere Müjde!

Oyunun bence en keyifli kısmı başarımları toplamak. Hiç beklemediğiniz yerlerden çok keyifli başarımlar gelebiliyor. Mesela oyunda bize yardımcı olan bir kedi var. Bu kedinin de kadrında olduğu bir fotoğraf çekmeye çalıştığınızda kedi fotoğrafta görünmüyor ama bir başarım açıyorsunuz. Böyle minik gizemleri keşfetmek "Ben oyun 100%'lemeden duramam" diyenler için de keyifli bir hedef koymuş oluyor.



- İnanılmaz mekanikler sayesinde bağımlılık yapıyor
- Geri alma özelliği müthiş bir fikir
- Her tür ama HER TÜR resmi sahneye yerleştirebiliyorsunuz
- Çözülemeyen bulmacalar için tatlı ipuçları var
- Sanat ve tasarım açısından inanılmaz başarılı görseller sunuyor

- Hikâyeyi takip etmek biraz daha kolay olabiliirdi.
- Biraz daha fazla bulmaca olabiliirdi

8.5



Son Karar

Son zamanlardaki Bulmaca merakımı ve yeni mekanik arayışımı keyifle giderdi *Viewfinder*. Tertemiz bir iş olmuş.

TÜR: Bulmaca, Macera, Bağımsız | GELİŞTİRİCİ: Sad Owl Studios
YAYINCI: Thunderful Group | FİYATI: 235₺ (Steam)

PS5

PS4

XIS

ONE

WIN

Soyunuz yine mi tükensin, bunu mu istiyorsunuz?

EXOPRIMAL™

Yazan: Sabri Erkan Sabancı

Geçen yıl Mart'ta *Exoprimal* ilk duyurulduğundaki hayal kırıklığını hâlâ hatırlayabiliyorum... Capcom logosu, dinazorlar falan derken insanların beklentisi ister istemez *Dino Crisis* oldu ama, maalesef ki bu sefer karşımıza yeni bir marka olan *Exoprimal*'la çıkmışlardı. Oyun çıkıp oynayana kadar da "tam olarak" ne olduğuna dair bir fikrim olmadı betalara katılmadığımdan. Fragmanlardan anladığım tek şey exo zırhlarımızın olduğu, gökten dinazor yağdığı ve bizim bunları öldürdüğümüzü. Yani özünde biraz Earth Defence Force kafasında, Horde modlu bir dinazor kesme simülatörü bekliyordum.

Her şey Live Service olmalı!

Oyun çıkıp oynadığımda pek de öyle olmadığını anlamam bir maçımı aldı. Zaten oyun kodunun erken gelip de sunucuların açılmasını beklemek zorunda kalmamdan bir şeylerin yanlış olduğunu anlamalıydım ama, neyse...

Exoprimal, Capcom'un sanki *Monster Hunter* yetmiyormuşçasına çıkardığı live service bir oyun. İki takım var, bu iki takım indikleri haritada 4-5 dalgalık bir şekilde yağan dinazorları kesiyor ve en sonundaysa PvE ya da PvP bir oyun modunda birbirleriyle kapışıp, verilen görevi ilk bitiren takım olmaya çalışıyorlar. *Destiny* oynayanlar için tanıdık gelmesi gayet normal, "Gambit'in tam oyun haline çevrilmiş versiyonu"

desem tam olarak *Exoprimal*'ın olayını anlarsınız zaten.

Tabii *Destiny*'nin Gambit'inden en büyük farkı, *Exoprimal*'ın özünde *Overwatch* gibi bir "hero shooter" olması. Exo zırhlarımızın Saldırı, Tank ve Destek kategorilerine ayrılmış ve hepsinin de hiç yabancılık çekmeyeceğiniz yetenekleri var. Destek sınıfındaki Witchdoctor ortaya can veren bir alan açabiliyor, Tank sınıfındaki Roadblock tıpkı Reinhardt gibi kalkan açıp, özel yeteneğiyle düşmanları üstüne çekebiliyor, Saldırı sınıfındaki Barrage *Overwatch*'un Junkrat'ı ve *Team Fortress 2*'nin Demoman'ının karışımı bir şey... Ve işin güzel yanı, maçın ortasında istediğiniz gibi exo zırhınızı değiştirebiliyorsunuz. Bazı görevlerde hasar lazımsa ve takımda eksik varsa hemen Saldırı exo zırhlarından birini çekebiliyorsunuz, takımın canı gelen robotlara yetmiyorsa hemen Destek sınıfına geçip can basabiliyorsunuz... Bir yandan 5 tank takılmak eğlenceli geliyor kulağa ama eğer oyun tutarsa illaki kısıtlama getireceklerdir. *Overwatch*'tan tecrübeliyiz o konuda. Üstüme uçan altı tane Winston'ı hâlâ unutmadım...

Oyunu oynadığım 20 saatlik süre boyunca "Ya şu exo çok OP" dediğimi hatırlamıyorum. Ya



Çok dallanıp budaklanıyor hikâye... Hehehe. Heheh. Heh.





da destek sınıfından bir exo seçtiğimde "Öf yine sadece can basıyorum" diyerek sıkıldığımı hatırlamıyorum çünkü kendini savunmaya yetecek ve takımın üstüne dinozor yağarken yardımcı olabilecek saldırı yetenekleri var. Capcom'un nokta atışı yaptığı konulardan biri kesinlikle oyunun dengesi ve exo tasarımları.

Exoprimal live service oyunu olduğundan dolayı tıpkı diğer live service oyunlarda gördüğümüz Season Pass'ler, Premium Pass'ler burada da var. Ücretsiz olan bir hayli boş, ücretli olansa sadece kozmetikten ibaret. Tabii oyunun aynı zamanda hesap seviyesi ve exo zırh seviyeleri de olduğundan dolayı ödül konusunda bir hayli doyurucu. Belirli seviyelerde gelen Warchest'lerle daha da fazla ödül kazanılabiliyor üstüne. Para verip sandık alma falan da yok, ya ne olduğunu bildiğiniz kozmetiklere ya da Premium Season Pass'e para veriyorsunuz. Tabii zaten tam ücret verdiğiniz bir oyunda neden bu ücretli içerikler var, orası da ayrı bir tartışma konusu tabii.

Karakter özelleştirme de biraz yetersiz kalmış bu yüzden. Yani evet, Premium Pass satmak için havalı zırhlar falan var tabii ama *Overwatch*'taki skinlerden pek de farkları yok bunların. Karaktere *Call of Duty*'de silahlara taktığımız süslerden takabiliyoruz, ya da üstüne oyun içinde açtığımız çıkartmalardan yapıştırabiliyoruz ve... Bu kadar.

Oynanış açısından özelleştirmesi bir hayli yeterli ama. "Rigs" menüsü altında karakterimizin oynanışını etkileyen ve



maksimum üç tane takabildiğimiz teçhizat var. En başta verilenler "Dinozorlar vurduğunda geri tepmeyi azalt" gibi basit şeyler olsa da, exo zırhınızın seviyesini arttırdıkça zırhınıza özel yeni teçhizatlar açılıyor. Witchdoctor'la bir hayli vakit geçirdiğimden onun teçhizatlarını bir hayli açtım ve oyunun başındaki can basma dışında pek bir vasfı olmayan halinden eser kalmadı. Bayağı elimdeki silahla dinozorları sersemleterek takımın tank ve saldırı ekibinin işlerini bir hayli kolaylaştırmaya başlamıştım en son maçlarımda.

Abi biraz oyna, oyun açılıyor ya...

Şimdi hepinizin aklındaki soruya açıklık getireyim: Evet, *Exoprimal* sadece çoklu oyunculu ve PvPE olarak oynanabilen bir oyun. Ve yine ilginç bir şekilde evet, oyunun ilerleyen bir hikâyesi de var. İzninizle açıklayayım.

Exoprimal'ın hikâyesi, 2043 yılında, oluşturduğumuz karakter ve ekibimizin "dinozor yağmuru" kontrolü yaparken herkesin çekindiği bir ada olan Bikitoa



adasına düşmesiyle başlıyor. Burada kontrolden çıkmış bir yapay zekâ olan Leviathan'ın bizi zorla soktuğu ve geçmişe götürüp (2040) diğer "Exofighter"larla savaştırdığı Wargames'e katılmak zorunda kalıyoruz ve her maç sonrasında kazansak da kaybetsek de ekibimiz Bikitoa Adası ve Leviathan hakkında yeni bilgiler toplayıp, bu adadan bir kaçış yolu arıyor. Her seferinde yeni bir karakter gelişim sahnesi, yeni bir bilgi yığını ya da hikâye ilerleyişi alıp maçlarımızı atmaya devam ediyoruz.

Fakat bu noktada *Exoprimal*'ın yaptığı aşırı büyük bir hata var, bu hatanın oyunun notlarına ve oyuncuların tepkilerine nasıl yansıdığını gördüğümüz aslında. Bu incelemenin de nispeten gecikmesinin sebebi bu. Oyun "Monster Hunter" kafasıyla tasarlanmış. Eğer *Monster Hunter* oynadıysanız bilirsiniz, bilmiyorsanız da şimdi bileceksiniz. Oyun her şeyi bir anda üstünüze atmaz. Önce ufak, kolay canavarları kesmeye başlayarak oyunu öğretir.

Sevdiğiniz silahı, komboları, canavarların nasıl davrandığını keşfedersiniz. Ardından hop, büyük bir canavar gelir ve oyun bir anda değişir. Bir süre sonra ondan da büyük ve zorlu bir canavar gelir ve oyun sonuna ulaşana kadar bu böyle devam eder.

Benim bu tasarımıyla alakalı herhangi bir problemim yok, çok severim hatta. Ama *Monster Hunter*'larda severim. *Exoprimal* PvPE, çoklu oyunculu bir oyun ve her ne kadar hikâye için mantıklı olsa da oyuncuların odağını kaybetmemek için çok kötü bir tercih. Live service bir oyun yapılıyorsa, oyuncuyu oyunda tutmak için içeriğin daha hızlı verilmesi lazım. *Exoprimal*'da tam olarak süre veremesem de en azından 25 maç atmanız gerekiyor oyunun değiştiği noktayı görebilmek için. Çoğu insan şimdiden 5-10 maç atıp "Eh işte" deyip bırakıyor. Halbuki oyunun ilk 10 saatiyle sonraki 10 saati arasında bir hayli fark var. Gelen oyun modu, haritalar,





⚡ En korkunç kabuslarımda bile karşılaşmak istemem...

hikâyedeki ilerleyiş... Oyunun Game Pass'te olması da insanların daha kısa sürede yargıya varmasının sebeplerinden, "Para verdim oynamalıyım!" baskısı olmayınca... Tamam ya, vurmayın şakaydı!

Oyuncuyu tutma konusunda problem olsa da, bunların hepsinin hikâyeye yediriliş şeklini sevdiğimi söylemem lazım. Hatta ilginç bir şekilde hikâyeyi de sevdiğimi söyleyebilirim. Ekibimiz gayet iyi, mizah güzel, oyunun neden sadece çoklu oyunculu olduğu ve farklı oyun modlarının ilerledikçe eklenmesinin sebepleri mantıklı, gelen oyun modları da bir hayli eğlenceli ve kaotik... Capcom güzel iş çıkarmış ama yanlış zamanda, yanlış oyunda çıkarmış.

Oyun modlarına da değinmek lazım tabii. Çoğu oyun modu klasik bir şekilde "Şu noktaya git, yağan dinazorları öldür" şeklinde başlıyor ama dediğim gibi, oyun ilerledikçe bunlar değişiyor. Bazen belirli bir noktayı korumanız gerekiyor, bazen bir yükü A noktasından B noktasına götürmeniz gerekiyor, bazen özel ve büyük dinazorları öldürmeniz gerekiyor... Bunları başarılı bir şekilde yapınca da son kışırmaya geliyorsunuz, orada da PvE ya da PvP bir mod geliyor. Birinde çekici şarj edip duvarları yıkıp ortadaki sunucuyu kırmaya

çalışıyorsunuz, birinde yine yükü A'dan B'ye götürüp savunuyorsunuz, hatta arada rakip takımdan biri dinazor olup sizin ilerleyişinizi bozmaya geliyor bir de onunla tepişiyorsunuz vesaire...

Ama asıl Leviathan'ın kafayı yiyip maçtaki herkesin üstüne tek, kocaman bir dinazor salıp 10 kişi daldığınız raid modu benim favorim oldu. Daha biraz önce karşılıklı kaptığınız ekiple sırt sırta verip, düştüklerinde kaldırmak... Gerçekten inanılmaz eğlenceli bir ortam yaratıyor. İşin kötü yanı buna ulaşmak için oyuna vakit harcıyıp oynamanız gerekiyor ve "Ben bunu oynamak istiyorum" deyip seçerek giremiyorsunuz. Umarım ilerleyen güncellemelerde oyun modu seçme gibi bir seçenek gelir, şimdilik sadece PVP, PVE ya da rastgele şeklinde.

Bugün hava parçalı dinozorlu

Oyun teknik açıdan da bir hayli başarılı. Görsellik olarak kötü değil ama harika da değil ama seslendirmesini, müziklerini ve oyunun PS5'te o kadar dinazor yağarken gram kasmamasını takdir etmem lazım. Özellikle 10 kişilik raid modunda bir noktada o kadar fazla dinazor yağıyor ki ciddi ciddi korktum. Yok, teknik açıdan değil. Cidden korktum "Bunları nasıl keseceğiz ya?" diye.

"Bir diğer mutlu eden şey de oyunun cross-play desteğiyle gelmiş olması" diyebilirdim ama maalesef diyemiyorum. Hayır, oyunda cross-play var canım. Fakat bu cross-play sadece eşleştirme yaparken var. Yani kalkıp da başka platformlarda ki arkadaşlarınızla parti kurup beraber oynayamıyorsunuz. Her ne kadar oyunun oyuncu sayısı yüksek tutacak ve eşleşme süresini kısaltacak bir güzellik olsa da her platformda oyun oynayan arkadaşlarım var ve sadece PlayStation'ı olanlarla oynayabilecek olmak can sıkıcı.

Ve bu incelemeyi kapatmak da can sıkıcı. Ben şimdi bu oyunu övsem bir türlü, gömsem bir türlü... Oyuna vaktini ayırıp oynayanlar "Sabri n'aptın oyun o kadar kötü değil ya!" diyecek, üç-beş maç atıp kapatanlar "Sabri ne abarttın ha oyunu sen del!" diyecek. Çoğunluğun da ikinci dediğim kitle olması üzüyor, çünkü oyunda ilerledikçe, yeni oyun modları geldikçe ve yeni exo zırlara da erişince apayrı bir oyuna dönüşüyor *Exoprimal*. Çok ilgi çekici bir hikâyesi ve inanılmaz eğlenceli kışırmaları oyunun sonraki yarısında açılıyor ama birçok insan çoktan oyun hakkında kararını verdi bile işte. Emin olduğum tek şey bundan birkaç yıl sonra Capcom sunucuları kapattığında üzülecek insanlardan biri olacağım. ☹



- Nispeten çıkışı için dengeli bir hero-shooter
- Çoklu oyunculu bir oyun için ilgi çekici hikâye anlatımı
- İlerledikçe çeşitlenen oyun modları ve yetenekler
- 10 kişilik raid modu inanılmaz eğlenceli
- Oyunun "sonradan açılıyor" mantığı, türü için mantıksız
- Yarım yamalak cross-play desteği
- Karakter özelleştirme yetersiz

7.5



Son Karar

İlk saatlerinde "Tamam ya işte hero shooter bildiğimiz" dedirten ama sonrasında çok daha iyi bir oyuna dönüşen, Capcom'un tuhaf kararları yüzünden insanların çabuk unutacağı bir oyun *Exoprimal*. Olmasaydı sonumuz böyle...



JAGGED ALLIANCE 3

Jagged Alliance neydi? Emek değildi...

ONUR KAYA

Ben şimdi buraya neden çıktım? Niçin çıktım, nasıl çıktım? Bunu izaha gerek yok. Gördünüz, Action Point'im yetti, çıktım ama çıkmamış da olabilirim?

Çıkmışsam yetmiştir, çıkmadıysam yetmemiştir. Görünen düşman, uzakta değildir. Biz siperden çıkan o kelleyi gördük de görmedik mi dedik? Keskini nişancı tüfeğini modifiye etmek istedik de parça mı çıkmadı? Bunların hepsi algı yapmak isteyenlerin yalanlarıdır. Hepimizin elinde birer nişancı tüfeği varsa, bir bildiğimiz olduğundandır.

Yazılara giriş yapmak bazen zor geliyor arkadaşlar. *Jagged Alliance 3* incelemesini yazan kişi olarak serinin önceki oyunlarını oynamamış olmak da bu sefer işi daha da zorlaştırdı benim için. Zira anca isminin hayal meyal hatırımda kalmasından bildiğim *Jagged Alliance* köklü bir seri. 2018'de *Jagged Alliance: Rage* ile bizlerle buluşmuş olsa bile ikinci oyunu 1999'da çıkmış, ben de burada 2023 senesinde, dile kolay 24 sene sonra nihayet gelebilen üçüncü ana oyunun incelemesine başlamaya çalışıyorum. Yapamadıkça da elindeki işi kotaramayınca bambaşka galaksilere doğru yola çıkmaya meyilli beynim konudan alakasız oyunun temasına

bir Kemal Sunal oturtuyor. Her paralı askere yaptığı gibi onun da eline bir keskin nişancı tüfeği tutuşturuyor. "Ringo" takma adlı bir Kemal Sunal, kafasında kovboy şapkasıyla elin kurgusal Afrika ülkesinde başkan kurtaracağım diye kelleye çalışıyor el emeği gündüz düşlerimde.

Benim gibi önceden bilmeyenleri için hızlıca aradan çıkarmak gerekecekse *Jagged Alliance 3*, rol yapma öğeleri barındıran sıra tabanlı bir taktik strateji oyunu. Oyunda maksimum altı üyeden oluşan paralı asker timi veya timleriyle kurgusal bir ülke olan Grand Chien'in kaçırılan başkanını isyancı grup The Legion'un elinden kurtarmaya çalışıyoruz. Oyunda ücreti mukabilinde (tek seferde en fazla iki haftalığına olmak üzere) kiralayabileceğimiz 40 civarı paralı asker var. Cüzdanı çıkarıp ekibimizi topladığımızda da oyundaki icraatlarımızı, onları karelere bölünmüş bir Grand Chien haritasında oradan oraya hareket ettirerek yapıyoruz. Tıpkı eski *JA*, *Fallout* ve *Wasteland* oyunlarındaki gibi bir Overworld Map var yani oyunda. Buradaki stratejik noktaları sıra tabanlı aksiyona girip düşman kontrolünden çıkarırken bir yandan da ülkenin kaçırılan başkanını arıyoruz. 2001 senesinde geçen oyunumuz dok-

sanlar aksiyon filmleri klişeleriyle dalga geçmeyi amaçladığını baştan peşin peşin belirtiyor, bize de ucuz esprilerle süslenmiş bu yolculuğa hangi pahalı askerlerle çıkacağımıza karar vermek kalıyor.

Devrimsel coğrafi keşifler

Jagged Alliance 3'ün en ön plandaki iki özelliği SAT View (Overworld Map) ile bize yaptırdığı keşif ve bu keşfi kendini özletmeyecek sıklıkla bölen taktiksel savaşlar. Ekran görüntülerinde görebileceğiniz gibi oyunun haritası karelere bölünmüş şekilde karşımıza çıkıyor. SAT View'in ilk iki *Fallout* oyununa kıyasla yekpare olmayıp bu şekilde bölmelere ayrılmış olmasının bir sebebi var ve ben başta fark etmediğim için burada size söylemek, oyunu bunun üzerinden de övmek istiyorum; o parçaların her biri el işi tasarlanmış irili ufaklı birer bölge aslında. Oyunda herhangi bir rastgele karşılaşma veya prosedürel üretim sistemi yok yani, doğaçlama takılmıyor. Paralı asker timinizi getirdiğiniz her karede SAT View'dan Command View'a tek tuşla geçip kısacık bir yükleme sonrasında kendinizi keşfedilmeye açık bir haritada bulabiliyorsunuz. Ben oyuna ilk daldığımda bu bölgelerinin her birinin içinde önemli



veya önemsiz bir şeyler barındırdığını çakozlayamamış, oyunun tamamının (yakın zamanda çıkan oyunlardan örnek vereceksek *Wasteland 3*'te olduğu gibi) haritada sembollerle işaretlenen yerleşke ve üslerden ibaret olduğunu sanmıştım. Bu şekilde saatlerce oynayınca da oyunun dünyası bana yavan geldi, ben ettim siz etmeyin diye söylüyorum. Biraz daha gezip görüp bolca istihbarat kazanınca ekibimdeki paralı askerler haritada belli karelerin üzerinden geçerken "Kuşlar bana burada ilginç bir şeyler olabileceğini söyledi" gibisinden laflar etmeye başladı, o noktada jeton düştü ve oyunun ölçeğinin sandığımdan birkaç kat daha büyük olduğunu farkına vardım.

Ha bunu dedim diye her karenin dopdolu olduğunu sanmayın; çölüyle, ormanıya ve bataklığıyla bir Afrika ülkesindesiniz. İssız yerleri bol, bunların kimisini bir çakal sürüsü mesken tutmuş, kimisinde Wisdom ve Explosives becerileri düşük olan ziyaretçilerin ayağının altında patır patır patlamak için bir mayın tarlası bekliyor. Bazı haritalarda yerin üstü kadar altında da keşfedilecek bir şeyler var, diğerleri de ileride bir görevin sahnesi olarak rol almaya hazırlanıyor... Belirtmek de gerek, oyunun sonunda da adı anılacak derecede önemli kimi yan görevlerle sadece bu isimsiz harita parçalarında karşılaşıyorsunuz. Ülkenin tek derdi dede başkanın el ense çekilip götürülmüş olması değil; bir tarafında tehli-

keli bir salgın kol geziyor, öteki kesiminde Grand Chien'in medarıftiharı yeşil elmas çalınmış, bambaşka bir yerinde "Bana ihtiyaç kalmasa da emekli olup genelevin sahibesiyle çoluk çocuğa karışsam" diye bekleyen bir komünist özgürlük savaşçısı var. *Jagged Alliance 3*'ün parçalı dünya tasarımı dikkatinizi o parçalara karakter diyalogları, daha bariz noktaları birinci elden gezerken edindiğiniz istihbaratlar ve otomatik sonuçlandıramadığınız bazı savaşlar sayesinde çekiyor. Oyunun ele geçirdiğiniz üs, yerleşke ve madenleri geri almak için üzerine rastgele gönderdiği düşman birlikleriyle olan savaşlarda kendiniz oynamadan direkt sonucu talep edebiliyorsunuz çünkü. Ancak yerleşim yerlerinden veya düşman karargahlarından birine vardığınızda oraya özel hazırlanmış ekstra 1-2 çeşniyle karşılaşabiliyorsunuz; örneğin bir savaşta tepenize havan topuyla hardal gazı yağdırdıklarından sabit durmamanız lazım, bir diğerinde içinde sivillerin olduğu bir binaya bomba yerleştirilmiş ve etkisiz hale getirmek için 12 turluk bir süreniz var. *Jagged Alliance 3*, bu tip detaylar sayesinde açık dünya oyunlarına kıyasla çok farklı ama aynı seviyede doğal bir keşif hissiyatı sunuyor, seyrüseferinizi tekrarla lekelemiyor.

Arayüzüne bir tane patlatmak

Oyunun üzerinde durduğu diğer sütun da elbette sıra

PARALI ASKERLİĞİN TEK TONU

Tabii oyunun temel oynanış döngüsünü şekillendiren şeyler konuştuk kenara koyduk ama oyun tonu olmadan hiçbir şey. JA3 güncel konulara da dokundursa bile daha ziyade doksanların aksiyon filmleriyle dalgasını geçmeyi seviyor, bunu da ekibinize katmanıza izin verdiği paralı askerler üzerinden yapıyor. Her biri başlı başına birer parodi haline gelen karakterler ve birbirleriyle ilişkileri ya halihazırda var ya da gelişebiliyor. Buna bağlı olarak ekibinize katılmayı hiç istemeyebiliyor veya şartlarda oynama yapabiliyorlar. Örneğin doktorluk becerisi yüksek olan MD isimli karakter Steroid isimli Arnold çakması abiyi kiraladıysanız "Bu bana kabadayılık etmeyi seviyor, grubuna katılırım ama sonrasında lazım olacak terapi ücretini de önden senden alırım" diyor. Birbirleriyle iyi anlaşacak karakterlerin aralarındaki etkileşim de oyunu renklendirebiliyor. Kafayı seksle bozmuş

Fox'u metroseksüel erkek Wolf ile aynı takıma koyarsanız aralarındaki diyalog 18+ yerlere gidebiliyor. Ha ama karakterler için kaydedilmiş bu etkileşimler ve kendi solo replikleri yeterli çeşitlilikte mi? Bence değil. Geveze oldukları için aynı replikleri çok tekrar ediyorlar. En basitinden şu Fox verdiği her emirde bel altı gönderme yapmaya, "Ablacım durduk yere her muhabbetin seviyesini oralara indirmek zorunda mısın?" dedirtmeye bayılıyor. Savaş içerisinde biri iyi bir atış yapınca diğerinin "Heh işte benim tekniği iyi gözlemlemişsin" demeleri falan da hakeza. Replikler çok sık tekrarlayarak kendilerini fazla hızlı eskitiyorlar. Bir de Steroid gibi karakterlerin cinsiyetçi yorumları var elbette, düşman grubunu görürce "Bunlar kız gibi, kolay indiririz" benzeri şeyler söylüyor arkadaş. Oyun daha giriş ekranında peşin peşin bu tonlamanın kasıtlı olduğunu belirtiyor o yüzden yapımcılara ne kadar kızabiliriz bilmiyorum ama tatsız bulduğumu da belirtmem gerek.



tabanlı savaşlar. Yalnız savaşlara girmeden önce oyunun nasıl başlayıp sonra neye dönüştüğünü açıklayabilmek açısından arayüzün fenalığından bahsetmem gerekiyor maalesef. Evet oyun doksanlar havasını dibine kadar yansıtmak istiyor ve bu sebeple salaş bir de arayüze sahip. Bu problem değil ancak arayüzün fonksiyonelliği ve okunabilirliği de problemli olunca orada bir sıkıntı çıkıyor. Haritanın doğasını tam olarak anlayamadığımdan bahsetmiştim, burada da suçlu üstlenemiyorum çünkü sebep arayüzün yetersizliği aslında. SAT View ile Command View arasında M tuşuyla geçiş yapmanız gerekiyor ancak oyun bunu ilk söylediğinde ben içinde görev bulunan bölgelerden çıkmak için kullanıldığını düşünmüştüm çünkü sadece içinde düşman olan bir bölgeye geldiğinizde oyun uyarıp "Enter'a bas, savaşı başlat" şeklinde bir uyarı veriyordu. Bunun yanında yeraltı segmenti olan bölgelerde o yeraltı segmentine nasıl girmem gerektiğini bir süre anlayamamış olmam var. Harita bölmesinin köşesinde bir ikonla belirtiyor bu ancak



➤ Bari biriniz gidip başka köşeye pusu kursaydı be, hepiniz buraya gelmişsiniz!



problem o ikonun tıklanabilir olması ve tıkladığınızda hiçbir işe yaramayan bir pencere açılması. Bu garip tercih yüzünden yeraltı segmentlerine SAT View'dan gireceğimi sanıp neden oyunun bunu yapmama izin vermediğimi sorguladığım sinir dolu dakikalar geçirdim. Sonradan fark ettim haritaya girip orada bir sığınak kapısı, mağara girişi vesaire aramam gerektiğini. Hadi bunlar tek seferlik, bir kere aştığınızda bir daha sıkıntı çıkarmayacak problemler. Savaşlarda yan yana duran askerlerden doğru olanı seçmenin hep bir mücadele teşkil etmesine ne demeli peki? Yan yana duran iki karakterden arkadakini seçmek için illa kamerayı çevirmek gerekiyor çoğu zaman. Ne kadar arkadaşının üzerine tıklarsanız tıklayın, oyun inatla öndekini seçebiliyor. Hangisini

seçtiğinizi de karakter modellerine bakarak rahat anlayamayabiliyorsunuz, soldaki portrelere bakmanız lazım. Bunu yapmadan oynamaya kalkarsanız yanlış karakterlerle hamle yapıp yapıp sinir oluyorsunuz.

Önce ben vurayım, sonra sen vur

Arayüzün antikallıklarıyla boğuşuktan sonra nihayet savaşırlara gelirsek, oyunun bu konuda çok fazla artısı ama çok da büyük 1-2 eksisi olduğunu belirtmek gerek. Elemanlarınızın attığını vurmasını atış becerileri, siper, menzil, ekip morali gibi pek çok şey belirliyor. XCOM'daki gibi rakibi vurma ihtimalinizin yüzde kaç olduğunu göstermiyor oyun, yapımcılar bunun "savaşın

tahmin edilemez doğasını yansıtmak adına" bu şekilde yapıldığını not düşmüşler ve illa görmek isteyenler için de resmi bir mod yayınlamışlar. Düşmanların istediğimiz yerine nişan almaya olanak tanıyan hedefleme sistemi de fazlasıyla derinlikli. Yapacağınız atış başına ekstra Action Point harcararak kritik vurma şansını ve isabet oranını artırabiliyorsunuz ki bu en başta keskin nişancı karakterler için muazzam bir özellik. Ekibinizin savaşa ne kadar yorgun, ne kadar sağlıklı girdiği ve çatışmanın gidişatının morallerine etkisi Action Point miktarlarını artırıp azaltıyor. Silahların farklı atış modları, oyunun savaşlarına çok spesifik şekillerde eski eden modifikasyonları ve birbirinden farklı cephaneye tipleri olması harika. Cephanenin problem olabilmesi iyi silahları



“Witness m--” pardon, o başka seriydi...

ROL YAPMA ÖĞELERİ

Jagged Alliance 3, damaklarda bıraktığı tat açısından *Wasteland 3*'e epey benziyor ve bu boşuna da değil. Karakterlerin becerileri savaş dışı anlardaki gidişata etki ediyor, tıbbi mahareti yüksek olan paralı askerlerimiz yara bakımının altından daha hızlı kalkıyor. Patlayıcılarla arası iyi olanlar bubi tuzaklarını ve mayınları etkisiz hale getirip parçalarını topluyor. Mekaniğe kafası basanlar görevlerde ihtiyaç duyacağınız kimi şeyleri tamir edip silahları modifiye etmekte fayda sağlıyorlar. Liderlik vasfı olanlar da milisleri ve paralı askerleri eğitip temel istatistiklerini yükseltmek konusunda iyiler. Oyunda yaptığınız kimi seçimlerin de sonuçları olacak, bağışladığınız bazı karakterler sizi buna pişman ederken bazıları memnun edecek, ülkenin geleceği adına yaptığınız bazı şeylerin direkt hissedeceğiniz sonuçları olurken bazıları anca oyunun sonunda anılacak. Bu açıdan oyunun yer yer bilimkurgu öğeleri çıkarılmış, Afrika'da geçen bir *Wasteland 3* gibi hissettirdiği söylenebilir ancak *Jagged Alliance 3*'ün keşif ve savaşları çok daha ön planda. Konuşarak geçirdiğiniz zaman çok daha limitli olduğu için de oyunda tam teşekküllü bir RYO muamelesi etmek zor.

ve iyi mermileri zor savaşlara saklamak gerekeceğini düşündürüyor, savaş dışında da beyin jimnastiği yaptırıyor. Lakin oyun kurallarını ve mekaniklerini açıklamakta pek iyi değil, arayüz de epey kötü olunca başlarda üzerinize fırlatılan şeylerin çokluğundan bir karar felci geçiriyorsunuz. Oyuna başladığım ilk birkaç gün inceleme yazmak uğruna kendimi zorlayarak oynamam gerekti. Sonra mekanikleri hazmetmeye başlayınca başından kalkamaz oldum ancak bir noktada oyundaki tüm bu ince detayları boşa çıkaran bir şey oldu; keskin nişancı tüfeklerinin aşırı güçlü olduğuna ayıktım.

Tüfeği en uzun olan kazansın

“Ekstra Action Point harcayarak kritik vurma şansını ve isabet oranını artırabiliyorsunuz” demiştim ya yukarıda hani? Keskin nişancılar için muazzam bir özellik olduğunu da belirtmiştim? Yanına birkaç bilgi daha ekleyeyim: Keskin nişancı tüfeklerinin baz hasarları yüksek, mermileri kolay bulunuyor ve kurşun başına bir kelle aldıkları için inanılmaz tasarruflular. Isabet oranları da yüksek. Yakın mesafede hiçbir dezavantajları yok, düşman el şakası yapacak kadar yaklaşmış ve o bunu yaptığında sizin adam yerde, o ayakta olsa bile isabet oranlarına penaltı almıyorlar. E zaten karakterlerin her tur sahip oldukları Action Point miktarının bir keskin nişancı tüfeğinin iki atış yapmasına yetmeyecek ama tek atışla da üzerine artacak miktarda olduğunu düşününce, kalan puanları isabet oranı ve kritik şansını



artırmaya basıyorsunuz, kafaya nişan alıyorsunuz ve hemen hemen herkesi tekte ala ala savaşları aşırı basitleştiriyorsunuz. Bir de susturucu takarak savaşa girmeden düşman grubundan ayrılan 1-2 enayiye ses çıkarmadan haklayıp savaşları daha da kolaylaştırabileceğiniz için *Jagged Alliance 3*'ün verdiği mücadele hissi iyiden iyiye yerlerde sürünmeye başlıyor. Oyundaki karakter gelişim sistemi her karakterin her silah tipini kullanmasına da olanak sağladığı için bir noktada tüm grubu keskin nişancı yapmaya itiliyorsunuz. Ben de tek elemanımı nişancı yapmıştım, sonra baktım iyi iş yapıyor bir tanesini daha yapayım dedim, bir tanesini daha, bir tanesini daha... Bir baktım askerlik yan gelip yatma yeri olmuş, çatılarda yana yana uzanmış altı adam sinek avlar gibi tık tık isyancı avlıyor. Kırk yılın başı bir

düşman ne akla hizmetse keskin nişancı tüfeklerinden daha da isabetli olan roketlerden bir tane sallarsa, topu 2 kat aşağı düşüp sızlanmaya başlayabiliyor. Lakin bu noktada savaşlar o kadar tahmin edilebilir bir hale gelmiş oluyor ki bir değişiklik yarattığı için yediğiniz roketi hoş karşılıyorsunuz. O ara otomatik atış modunda hasar oranına ciddi penaltı alan ve “Belki bir gün lazım olur” diyerek elde tuttuğunuz taarruz tüfekleri envanterinizde toz topluyor. Şu dram hiç mi vicdanınızı sılatmıyor ey Haemimont Games?

Oyunun dengesizliğinin yanında savaşlarda bir de yapay zekâ sıkıntısı var. Bir kere düşman tarafından fark edilip sıra tabanlı savaşa geçtiğinizde, çoğu durumda o an haritada olan herkesle savaşa girmiş sayılıyor-

« İyi bir ekip kurmak için eğitim şart tabii...



nuz. Ancak bazen düşmanlar, sanıyorum görüş alanlarında olmadığınız için sizi bulup yanınıza gelemiyorlar. Savaş bitmediği halde turumu tekrar tekrar sonlandırıp düşmanın ayağıma gelmesini beklediğim pek çok durumda gelmediklerini, benim siperden çıkıp onları aramam gerektiğini gördüm. Sanırım bunu kuytuya girip Overwatch (karakteri menziline giren düşmanları otomatik vurma talimatı verme) özelliğini istismar etmeyin diye bu şekilde yapmışlar ancak emin olun, nerede olduğunu bilmediğiniz bir düşmanı hâlâ sıra tabanlı savaşın içindeyken haritada aramak hiç keyifli değil arkadaşlar. Her zaman problem olan bir durum değil bu oldu

mu çok sinir bozuyor. Düşman beni görmüyorsa, ben de onu görmüyorsam savaşı bitirmek ve bir koşu düşmanı bulunca tekrar başlatmak yerine neden fellik fellik aramak zorundayım çözemedim.

Ben seni kusurlarınla sevdim

Bu kadar gömdüm diye Jagged Alliance 3'ün keyifsiz bir yapım olduğunu düşünmenizi hiç ama hiç istemem. Oyun bahsettiğim iki büyük eksiye rağmen çok keyifli, keşif ve savaşlar arasında çok başarılı seken temel oynanış döngüsü insanı başına çok güzel kilitliyor. Görselliğinin iyi olması, haritaların tasarım olarak hiç kendini tekrar etmemesi, etrafın

çok güzel yıkılıp dökülebilmesi ve bunun savaşlara etkisinin de olması, tüm bu detay seviyesine rağmen oyunun hızlı açılıp hızlı yüklenmesi Jagged Alliance 3'ü başına oturması rahat, başından kalkması zor bir oyun yapıyor. Ancak silahlar arasındaki dengesizliğin oyunun taktiksel katmanlarını bu derece egale etmesi kalibresini aşağı çekiyor. Oyunun doksanlardan kalma tonu da şu gün ilk defa oynayan herkese gidecek bir ton değil. Bunlardan mütevellit oyun bir klasik değil, serinin gediklilerinin yalancısı olursam Jagged Alliance 2 kadar iyi de değilmiş galiba ama bu size kalitesiz zaman geçirecek bir yapım olduğu anlamına gelmiyor.



- Temel oynanış döngüsü çok tatmin edici
- Mekaniksel derinlik başka oyunları aratmıyor
- Prodüksiyon kalitesi fiyatına göre gayet iyi



- Silahlar arası denge öyle böyle bozuk değil
- Arayüz sinir bozucu
- Tonu herkese gidecek bir ton değil

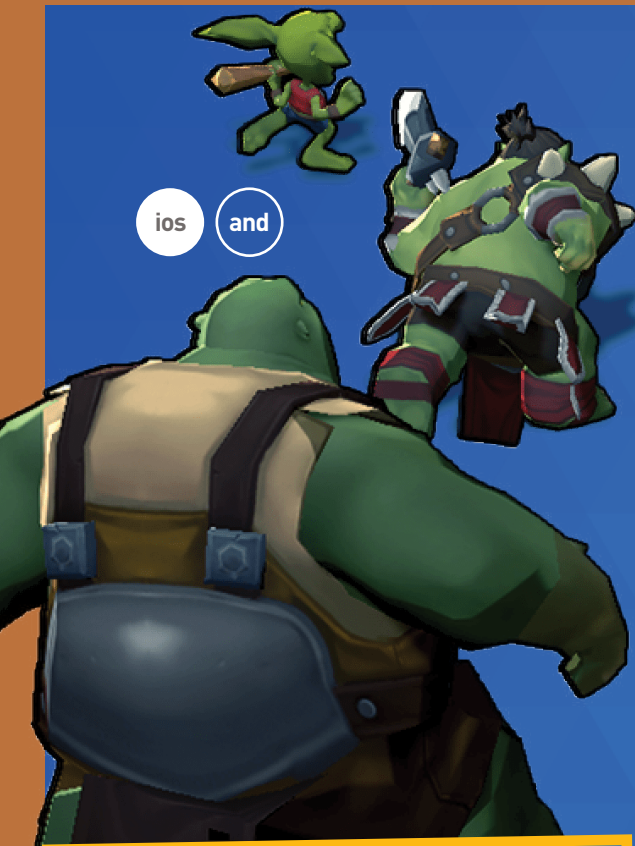
8



Son Karar

Dengesi fena halde bozuk da olsa Jagged Alliance markası için güçlü bir geri dönüş

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji/RYO | YAPIM: Haemimont Games
DAĞITIM: THQ Nordic | DİJİTAL İNDİRME: 450₺ (Steam)



ios

and

DEFENSE DERBY

Herkes kaleye mum diksin!

Yazan: Gülhis Canpolat

Uzun süredir Tower Defense tarzı bir oyun oynamamıştım. Hatta o kadar uzun bir süreden bahsediyordum ki aklıma gelenler hep böyle eski flash tipi oyunlar falan. *Bloons Tower Defense 1*'den falan bahsediyordum. 2007'de çıkmış yahu... Yaşımla yüzleşmek zorunda kaldım resmen. Ama evimden ve canım bilgisayarımın uzaklardayken Eser gelip de "Ooo çıstak çıstak, tablet almışız! Bi' mobil oyun incellersin!" deyince de geri çeviremedim Defense Derby'yi.

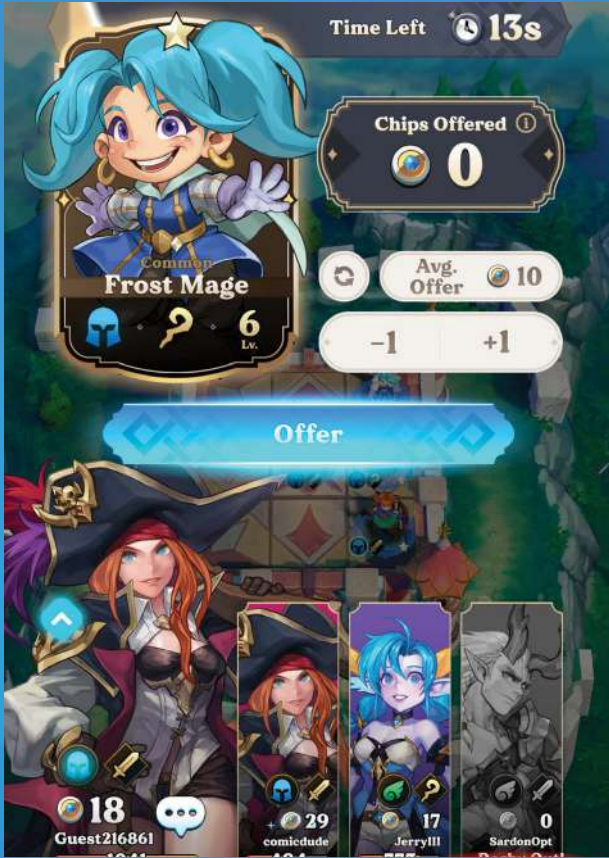
En fazla nostaljinin etkisiyle bu türü bir yad eder, incelemesini yazar geçerim diye düşünüyordum ama bu oyun beni sardı galiba Oyungezerler. E ben o kadar kahraman buldum, geliştirdim, besledim büyüttüm... Defense Derby böyle bir şey işte.

İnanmayacaksınız ama Defense Derby'de amacımız kalesini en uzun süre boyunca koruyabilen oyuncu olmak. Şaka bir yana, oyunun iki modunu da kavramak çok kolay. Blitz Mode tek oyunculu modu. Şu anda

tam 1920 seviye varmış ama ben 1920'ye ilk ulaşan kişinin destesini görmek istemiyorum gerçekten. Bir bölümü geçtiğinizde öbürü açılıyor ve oyun sistemi Derby Mode'la aynı. Defense Derby de insanı daha çok adını aldığı Derby Mode'u oynamaya ittiğinden size oyunu o modun üstünden anlatacağım. Derby Mode'da 4 kişi birbirine karşı yarışıyor. Fakat benim sevdiğim üzere, minimal bir etkileşiminiz var diğer oyuncularla. Yine de rekabet duygusu gazlıyor insanı.

9 karelik bir kalemiz bulunmakta. Bunun orta karesinde hareketsiz duran ana savaşçı kahramanımızın etrafına kuruyoruz destemizi. Birkaç saat oynadıktan sonra benim birer Human, Beast ve Spirit kahramanım olmuştu, ki şu anda oyundaki Faction'lar bu şekilde. Çevresine dizebileceğiniz savaşçılar da böyle 3'e ayrılıyor. Bu savaşçıların bir de yakın ve uzak menzilli özellikleri var. Eğer aynı özelliğe sahip savaşçıları (buna ortadaki kahramanınız da dahil) yan





yana düz çizgi halinde ya da çaprazlama dizerseniz birbirlerini güçlendiriyorlar. Ayrıca aynı Faction'dan savaşçıları birbirine yakın tutmak da onları güçlendiriyor. Tabii birbirlerinden aldıkları güç bazen düşmanların menziline dışına kalmalarına değer mi, ona siz karar vereceksiniz. Yerlerini oyun içinde de değiştirebilirsiniz ama yeniden bir değişiklik yapmanız için beklemeniz gereken küçük bir süre var.

Beynimin Tower Defence stratejisi kasma kısmını kapattım sanıyorum...

Derby Mode'a girdiğinizde diğer oyuncuların savaşçılarını ve dizilim stratejilerini tepede görebiliyorsunuz. Zaten profil olarak da ana kahramanlarını görüyorsunuz. Bunun güzelliği elbette eğer sizden daha iyi oynayan birisi varsa onun stratejisinden nemalanabiliyorsunuz. Ama aynı zamanda sıra savaşçı gözcülüğüne geldi mi kime karşı oynayacağınızı da bilmeniz gerekiyor.

Evet, her tur sonrasında yeni bir savaşçı almak için para kazanıyorsunuz. Ama o savaşçı için ortaya bir bahis koymanız lazım. Defense Derby size ortalama satış fiyatını söylüyor. Ama mesela o savaşçı sizin destenize uymayacak, o zaman 1-2 altın ortaya koyup tecrübe parası kazanmak, hiç bahse girmekten daha faydalı. Ya da sona iki kişi kaldınız ve rakibinizin 4 altını olduğunu görüyorsunuz. E o zaman ortalama bahis 10 bile olsa siz biliyorsunuz ki 5 altına o savaşçıyı alacaksınız. Boş yere altın harcamanın alemi yok.

Bir sürü küçük strateji olanağı sunuyor Defense Derby size eğer böyle ince hesapları seviyorsanız. Hatta isterseniz karakterlerinizin ne kadar hasar vurduğunu eş zamanlı bir şekilde izleyebiliyorsunuz. Fakat Defense Derby karmaşık bir oyun mu dersanız, bence kesinlikle değil. Evet her mobil oyunda olduğu gibi bir sürü değişik kaynağı var. Kimi savaşçıları geliştiriyor, kimi kahramanları, kimi kahraman yeteneklerini... Ve evet, bunları satın almaya kalkarsanız lira bazında fiyatı çok yüksek ama ben oynadığım süre boyunca, "Ya şunu da satın alamıyorum ki, alabilsem geçeceğim" demedim bir kere bile.

Çuv çuv çuv ses efektli okçuya çalışın

Sonuç itibarıyla *Defense Derby* beni beklemediğim kadar eğlendirdi. Tabii bunda halihazırda bu türde bir oyun oynamıyor oluşumun büyük etkisi var bence. Ha ben böyle bir açıktan oyuna başlarken kadar haberdar değildim, o nedenle halihazırda bir Tower Defence oyunu oynamıyorsanız ve geçmişte bu tür sizi saatlerce pik pik pik balon patlatmaya sürüklediyse bence Defense Derby'e bir şans vermeniz lazım.

İlerleyen zamanlarda oyunun çehresi şüphesiz eklenecek Faction'lar, kahramanlar ve düşmanlarla nasıl gelişir ve değişir bilemiyorum ama şu anda da Defense Derby çok keyifli bir oyun tecrübesi sunuyor. @



- Tasarımı çok renkli olmasına rağmen göz yormuyor.
- Ses efektleri de çok kafa ütülemiyor
- Idle modu, oyunu açık bir şekilde bırakıp çay kahve almaya gittiğinizde dahi küçük bir miktar altın topluyor
- Güzel stratejiler kurmak için dikkat gerek ama çok kafa yoracak bir şey de yok.

■ Oyunun ana modu Derby Mode'da bir seviye sınırı var mı bilemiyorum. Ama Blitz'deki 1920 sayısı beni korkutuyor. Nitekim son bir kazanan olmadıkça oyun bitmiyor ve ilerleyen dönemlerde insanlar teknik taktikleri iyice çözdükçe bir oyunun çok ama ÇOK uzaması ihtimali var gibi duruyor.

8



Son Karar

Defense Derby, tower defense türünden aradığım "taşları yerine koy ve akışı seyret" keyfini fazlasıyla sunuyor bana. Buradan aldığım keyifle genelde mobil oyun tercih etmememe sebep olan "günlük ödül", "coin alma" vesaire gibi şeyleri göz ardı edebiliyorum. Çok oyunculu modunu, tek oyunculudan fazla beğenmem ise ayrıca bir başarı zaten.



XENONAUTS 2

Bi' UFO gördüm sanki...

ENGİN VURAL

Daha önce çeşitli vesilelerle de dile getirdiğim üzere genel olarak strateji türünü çok severim. Taktik-strateji türündeki oyunlar da favorilerim arasında yer alır. Bu türle tanışmama vesile olan ve bugün halen çok sevdiğim seriler arasında yerini koruyan bir seri var: UFO veya daha yaygın bilinen haliyle X-COM serisi. (Hatta yeniden yapımlarında aradaki tireyi de attılar, direkt XCOM artık. -Can)

Seriyle bundan neredeyse 30 sene kadar önce, 1994 yılında çıkan UFO: Enemy Unknown (X-COM: UFO Defense) ile tanışmıştık. Önce o dönemlerde strateji oyunlarının kralı MicroProse tarafından geliştiriliyordu, sonra Hasbro devraldı bayrağı, en sonunda da Firaxis. Son olarak 2016 yılında çıkan XCOM 2'de bıraktık seriyi. (2020'de çıkan XCOM: Chimera Squad da var ama o yan oyun gibiydi daha çok -Can) Yeni oyun gelir mi, gelirse ne zaman gelir, bilemiyorum. Ama bildiğim bir şey var, bu boşluğu elinden geldiğince doldurmaya çalışan bir oyun bulunuyor karşımızda: Xenonauts 2.

Xenonauts serisi, XCOM'dan esinlenen ve bunu da gizlemeye ihtiyaç duymayan bir seri. Bizlere 90'larda yaşadığımız o güzel tecrübeyi bir kez daha yaşatmaya çalışıyorlar. XCOM: Enemy Unknown veya

XCOM 2 kadar gelişmiş, üçüncü boyutla haşır neşir olmuş bir şekilde değil, serinin eski dönemlerine daha yakın bir tarzda yapıyor bunu -ki bence güzel de yapıyor. Oyunun bana kalırsa en büyük artılarının birisi, bir yandan o nostaljik havayı sunarken bir yandan günümüz oyuncularına da hitap edebilmesi, aradaki bu dengeyi kurabilmesi.

Bitmeyen Soğuk Savaş ve tükenmeyen UFO'lar...

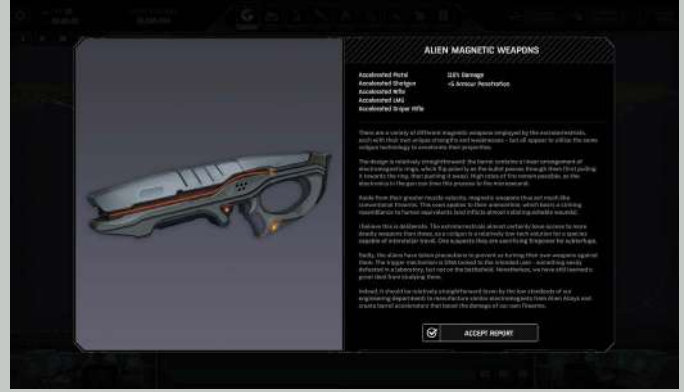
Xenonauts 2, bizleri Soğuk Savaş'ın devam ettiği alternatif bir tarih akışına götürüyor. 2009 yılındayız, Dünya yine iki kutuplu, Berlin Duvarı halen ayakta. Bu yetmezmiş gibi uzayın derinliklerinden çıkıp gelmiş düşmanların tehdidi altındayız.



⚡ Düşmanınızı alt etmeye giden yolun başında araştırma yapmak var.



XX



UFO gözlemleri her geçen gün artıyor, bununla eş güdümlü olarak dünya genelinde gerilim de yükseliyor. Bir yandan dünya dışı tehdit, bir yandan iki kutup arasındaki gerilim derken işler iyice can sıkıcı bir hal alıyor.

Bir de UFO gözlemleyenler, bunu başkalarıyla paylaşanlar veya bu konularda araştırma yapanlar arkalarında hiç iz bırakmadan ortadan kaybolmaya başlıyor. Bu işin arkasında "Temizlikçiler" (Cleaners) adlı bir örgütün olduğu düşünülüyor.

Sizin anlayacağınız, uğraşmak zorunda olduğumuz birçok mesele var ve bunlarla ilgilenecek grubumuz da Xenonauts isimli gizli teşkilat. Bu grup insanlığı tehdit eden bu yeni düşmanlar hakkında sessiz sedasız bir şekilde çalışıp istihbarat topluyor, gerektiği zamanlarda da operasyonlar yapıyor.

İşte bizim olayımız da tam olarak burada başlıyor. Dünyanın çeşitli noktalarına üstler kuracak, askerler ve bilim insanlarından oluşan ekipler toplayacak ve bu tehdidi alt etmeye çalışacağız. Bunun için kimi zaman UFO düşürüp geride kalan uzaylı düşmanları haklamamız kimi za-

man gizli Cleaner üstlerini keşfedip oradaki bilgileri ele geçirmemiz kimi zaman da sivilleri kurtarmamız gerekecek. Oyunda şu anda bu şekilde 10 farklı görev türü bulunuyor; erken erişim süresince yeni görev türleri de eklenecektir tahminimce.

Hazır sözü açılmışken oynanış kısmından bahsetmeye başlayabilirim. Oyuna başlamadan önce tahmin edilebileceği üzere bir zorluk seçimi yapıyoruz. Burada ki tercihiniz oyunun başlangıcında kasanızda ne kadar para bulunacağından aylık gelir oranına, düşmanların miktarından vuruş güçlerine, askerlerin hayatta kalma ihtimalinden başlangıç panik düzeyine kadar çeşitli değişkenleri belirliyor. Bunlar da doğal olarak oyunun sizler için ne kadar zorlu (veya kolay) geçeceğine etki ediyorlar.

Burada bir parantez açıp oyunun (şimdilik) eksileri arasına yazabileceğim ilk noktayı da belirteyim. Henüz zorluk konusunda denge oturmamış gibi geldi bana. Bazen çok kolay bazen oldukça zor olabiliyor. Ama oyunun erken erişimde olduğunu göz önünde bulundurup bunu çok da sorun etmiyorum, bu konuya da el

atıp dengeleyeceklerdir mutlaka.

Dönelim oyunumuza. İlk göreviniz öncesinde ana üssünüzü dünyanın hangi köşesine kuracağınızı belirliyorsunuzuz. Benim tercihim daha geniş bir coğrafyayı gözlemleyebileceğim bir nokta oldu. Bir yandan Avrupa, bir yandan Orta Doğu, bir yandan Afrika bir yandan da Asya'nın önemli bir bölümünü gözleyebileceğim bir noktada, Kızıl Deniz kıyılarında kurdum ana üssümü. İlerleyen dönemlerde yeni üsler de kurup daha geniş coğrafyaları kontrol ediyor, dünyanın geri kalanında da operasyonlara hız veriyorsunuz tabii. Ama en azından başlangıç aşamasında daha fazla UFO hareketi tespit edip daha sık görev yapmak isterseniz, siz de daha geniş coğrafyaları radarınıza almayı düşünebilirsiniz.

Üs konusunun üzerinde durulması hoşuma gitti. XCOM'un da bir dönem üzerine düştüğü bir konuydu, burada da benzer bir şekilde işlenmesinden memnunuz. Üssünüz bir yandan uçaklarınıza ve askerlerinize ev sahipliği yapıyor, operasyonları buradan yönetiyorsunuz, bir yandan da araştırmalarınızı ve personel istihdamını burada yapıyorsunuz.

Gerek yeni teknolojilerin ve yöntemlerin araştırılması gerekse de ele geçirilen uzaylıların ve onların ekipmanlarının incelenmesi, üssünüzdeki bilim insanları tarafından yapılıyor. Kimi zaman yeni bir silah veya zırh olarak karşınıza çıkıyor bu araştırmanın sonucu kimi zaman da düşmanınıza dair önemli bir bilgi. Yine Temizlikçilerle ilgili operasyonlarda elde ettiğiniz veriler de burada derleniyor ve sonraki adımlarınız için bir temel teşkil edecek bilgiler ortaya çıkabiliyor. Ayrıca üssünüzde ekipman üretimi de yapıyorsunuz.

Üssümüzde bir de inşa işlerine girişebiliyoruz, tabii eldeki kaynaklar ve mekânın sınırlılıkları ölçüsünde. Dilerseniz hangarı geliştirip uçak filonuza yenilerini katabilir, böylece çıkarma ekiplerinin veya UFO avlayacak uçaklarınızın sayısını arttırabilirsiniz.





niz. Yaşam alanlarını büyütüp üssünüzde bulundurabileceğiniz asker sayısını artırmak, sağlık merkezi yapip görevde yaralanan askerlerin daha çabuk iyileşmesini ve göreve dönmesini sağlamak, eğitim merkezi kurup askerlerinizi geliştirmek, laboratuvarı genişletip araştırmaların daha hızlı neticelenmesini sağlamak, radar ile daha geniş coğrafyaları takip etmek gibi alternatifleriniz var. Bütün bunlar benim için oyunu daha keyifli kılan detaylar.

Bunca şey yazdım ve halen operasyon alanına varamadık. Biraz da çatışma kısımlarından bahsedeyim artık, öyle değil mi? :) Farklı görev türleri olduğundan bahsettik malum. Çatışmalarda ufak bir farklılıktan bahsedebiliriz. Çatışmaların ilk versiyonu gökyüzünde olanlar. Radarınıza bir UFO takıldığında avcı uçaklarınızı peşine takabiliyorsunuz. UFO ile temas kurulduğunda ona saldırmayı mı yoksa kuyruğuna takılıp takip etmeyi mi istediğiniz soruluyor. Çatışmayı otomatik olarak sonlandırabiliyor, sonuçtan memnun kalmazsanız da kontrolü elinize alabiliyorsunuz. UFO'yu düşürdüğünüzde dilerseniz yeni bir görevi de tetiklemiş oluyorsunuz. Kaza alanına gidip geride kalan uzaylıları haklamak ve enkazdan bilgi edinmek üzere yer görevi başlamış oluyor eğer bu seçeneği seçerseniz. Yok ben sadece yağmalayayım derseniz de kasanıza bir miktar kaynak aktarıp sonraki göreve doğru yol almanız mümkün.

Görevlerin başlangıcı hep böyle değil tabii. Bazı durumlarda belirli bir bölgeye uzaylılar tarafından saldırı yapıldığı veya bir bölgede uzaylı görüldüğü bilgisi geliyor. Kimi zamanlarda operasyon görevleriniz, Temizlikçiler hakkında bir bilgi ediniyor; siz de o bölgeye gidip onların elindeki istihbaratı ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Sonuç olarak başlangıcı nasıl olursa olsun operasyon timiniz nakliye uçağının arkasında sahaya çıkmaya hazır ve de nazır haldeyken başlıyorsunuz çatışmalara.

Benzerlerinden (elbette en çok da XCOM serisinden) alıştığımız üzere karakterlerimizin belirli hareket puanları, görev öncesinde belirlediğimiz şekilde kuşandıkları ekipmanları ve bu ekipmanlarla da uyumlu olacak şekilde yapabilecekleri çeşitli

hamleler söz konusu. Haritanın belirli bir noktasına hareket etmek, düşmana ateş açmak, bomba atmak, patlayıcı düzenek kurmak, yaralananları tedavi etmek, belirli nesnelerle etkileşime girmek gibi.

Görev tipine göre ya tüm haritayı tarayıp tek bir düşman kalmayınca kadar temizlemek üzere bir ava çıkıyor, ya hızlıca hedef binaya girip oradaki bilgisayarlardan veri topluyor ya da akın akın gelen düşmanlardan yakayı sıyrıp üsse dönmeye çalışıyoruz. Bunlar tabii her zaman söylendiği kadar kolay olmuyor. Görevde ölen askerlerin ardından yas tuttuğunuz sahneler de bol bol yaşanacak; en azından henüz ilk görevlerimden birinde asker kaybetmiş olmamdan hareketle bana böyle düşündürdü.

Olayın stratejik boyutu sadece görevde izleyeceğimiz taktikleri belirlemekten ibaret değil. Hangi askerle saldırayım, ekibi bir arada mı tutayım takımlar halinde mi ilerleyeyim, hangilerini haritanın bir başka köşesine yolculuğa çıkarayım gibi kararlar o çatışmadan nasıl çıkacağınızı belirleyen temel etmenler olabilir. Ancak en baştan o göreve yollayacağınız birimin hangi askerlerden oluşacağı, o askerlere hangi ekipmanları vereceğiniz gibi kararlar da sizleri bekliyor. Bunlar bir yandan o çatışmaya bir yandan da sonrasına dair etkileri olan kararlar. Ekipman için fazladan kaynak harcarsanız, söz gelimi üssünüzde yapmak istediğiniz bir geliştirme için yeterli kaynağınız kalmayabilir veya askerlerinizden belirli çatışmada ölüp gittiğinde veya birkaç askeriniz görevden yaralı döndüğünde sonraki görev gücünüz önemli ölçüde zayıflayabilir. Özetle beyin hücrelerine idman yaptırabileceğiniz farklı karar noktaları sunuyor Xenonauts 2.

Görsel yönüyle, temasıyla, oynanışıyla XCOM'un sadık bir takipçisi olduğunu düşündürten, öte yandan kesinlikle basit bir kopya gibi hissettirmeyen bir yapım var karşımızda. Henüz erken erişimde olmasına rağmen (çabuk tekrara düşmesi ve zorluk dengesinin tam oturmamış olması gibi noktalar hariç) bunu pek hissettirmediyi de göz önünde bulundurarak bu türü sevenlerin radarlarına almalarını şiddetle tavsiye edebileceğim bir oyun olduğunu söyleyebilirim. ☺



■ Temasından görsel tasarımına ve oynanışına, özlediğimiz XCOM tecrübesini güzel bir şekilde yaşıyor
■ Hem üs faaliyetleri hem de çatışmalar taktik & stratejik çeşitlilik adına yeterli malzemeyi sunuyor

■ Belki erken erişimde olmasının da etkisiyle çabuk tekrara düşüyor (harita sayısının artması lazım)
■ Zorluk dengesi henüz tam oturmamış gibi görünüyor



Son Karar

Erken erişimde olmasına rağmen bunu neredeyse hiç hissettirmeyen, başarılı bir XCOM alternatifiyle karşı karşıyayız. İyi bir seri olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Xenonauts 2, bu türün iyi örnekleri arasına adını yazdıracak gibi görünüyor.

TESTAMENT: THE ORDER OF HIGH HUMAN

Bir bilgisayar oyunu...

ANTON SEMCHENKO



Oyun dünyasında insanların hemfikir olduğu çok az konu var. Günümüzdeki skor sisteminin sorunlu olması o nadir konulardan birisi. Şahsen illa bir skor skalası olacaksa matematiksel tanımın dışına çıkmamalı diye düşünüyorum. Buna göre 0 – açılmıyor, 5 – ortalama, 10 – şaheser. Açılmayan oyuna örnek vermemize gerek yok, her şey belli. 10 alacaklara *GTA 4*, *Quake*, *Half-Life*, *Resident Evil 4*'ü örnek verebiliriz. Burada da sıkıntı yok. Peki ya 5? Süper bilimsel ve nesnel skor skalamızda hangi oyun 5 alır? Yazının başlığından da tahmin edebileceğiniz gibi cevabım *Testament: The Order of High Human*! Hani böyle mikroskoplarla, tüplerle ve fokurdayan renkli kimyasallarla deney yapsanız *Testament*'tan çıkacak rakam 5.

Evet, yukarıdaki paragraf haricinde oyun hakkında ne yazsam bilmiyorum. *Testament* bir aksiyon oyunu. İlerledikçe yeni yetenekler açıyorsunuz, büyü ve yay falan kullanıyorsunuz. Ara sıra karşınıza basit bulmacalar çıkıyor onları çözüyorsunuz. Oyun kötü görünmüyor ama görsel olarak etkileyici bir tarafı yok.

İyiliğin yanında, kötülüğe karşı...

Sanırım hikâyeden şikayet edebilirim biraz. Daha doğrusu şikayet etmek isterdim ama ne diyalogları ne de yazıları takip edebildim. "Aydınlığın temsilcileri dünyayı terkemiş, karanlığa karşı savaşan Kral Arven'in kardeşi Aynen aydınlığın tarafından sapmış Yanyen kralına ihanet etmişti. Karanlığın güçleri dünyayı ele geçiriyordu. Yanyen'in veziri kendisini mesih ilan etmişti. Ayran'ın ihaneti aydınlığı çok üzmüştü. (açmadan önce çalkalamayı unuttuklarından olsa gerek -Can) Yaran karanlığın bir ajanıydı..." diye devam eden bir hikâye söz konusu. Gidip ChatGPT'ye kuzey mitolojisinden esinlenen fantas-

tik bir hikâye yaz dersiniz ortaya böyle bir şey çıkar muhtemelen. Arada bir yerde ilginç detay, tutarsızlık falan vardiysa da oynarken beynim uyuştugu için kaçardım.

Belli ki *Testament*'tan sıkılan bir tek ben değilim. Ses sanatçılarının performansını başka türlü açıklayamıyorum çünkü. Oyundaki bütün karakterler konuşmaları bittiği anda sıkıntıdan ölmek üzere tabutlarına yatacakları hissini veriyor.

Şimdi seslendirme ve hikâye ortalamanın bir tık altında diye yarım da olsa bir puan kırmamı bekliyorsunuz değil mi? Ama yok! Çatışma sistemi 15. saatinde falan biraz daha canlanıyor. Çok değil ama, öyle *Doom*'daki ya da *Arkham* serisindeki gibi bir eğlence beklemeyin. Sadece açtığınız bütün yetenekleri kullanabilmek biraz çeşitlilik katıyor.

Teknik açıdan da büyük bir problem yok. Bir iki küçük hata haricinde ciddi bir sorunla karşılaşmadım. Ki bu da bir başarı aslında. Fazla bir çeşitlilik sunmasa da oyunun dünyası büyük çünkü. Ve 20 saat civarında bir oynanış süresi sunuyor. Hiç değilse teknik sıkıntıları olsaydı bir renk katardı. Oyun çökecek mi diye heyecanlanırdım, yapay zekanın saçmalamasıyla eğlenirdim falan...

Bu oyun için harcadığım zaman üzülmüyor muyum? Oynarken bir yandan podcast dinlediğim için hayır (2x ile izlediğim için yaklaşık 30 saatlik içerik tüketmişim). Bir daha böyle bir şey yapar mıyım? Asla! (Birkaç sene sonra Anton'u *Testament 2: The Order of Highest Human* incelemesini yaparken görebilirsiniz. -Can) Nesnel ölçekte 10 üzerinden 5 alacak bir oyun nasıl olur sorusunun cevabını merak eden bir akademisyen değilseniz siz de bu oyundan uzak durun. @



■ Kötü bir oyun değil



■ İyi bir oyun değil

5



Son Karar

Bugüne kadar yapılmış oyunlardan birisi. 10 skalasındaki 5'in akademik tanımını merak etmiyorsanız uzak durun.



TEKMİLİ BİRDEN

AYIN ALTIN OYUNLARI



Jagged Alliance 3



Viewfinder



Brotato

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



- Ezio's Family**
Assassin's Creed 2
- City Ruins (Rays of Light)**
NieR Automata
- Sing For Me (Rock)**
Divinity: Original Sin 2
- Heaven's Devils**
Starcraft 2
- Shadowbringers**
Final Fantasy XIV: Shadowbringer

BU AY UMARIM TATİL YAPMIŞSINIZDIR.
ÖNÜMÜZDEKİ AY YİNE OYUNLARA
GÖMÜLÜYORUZ ÇÜNKÜ.

HA, BİR SÜRÜ GÜZEL OYUN GELİYOR DİYE
HEPSİNİ OYNAYACAĞIZ MI SANIYORSUNUZ
PEKİ? HAYIR!

TABİİ Kİ BALDUR'S GATE 3'Ü OYNUYOR
OLACAĞIZ... BİZE MÜSADE!



OGZ ONUR LİSTESİ

SIRA KİMDE?

YENİ



Jagged Alliance 3
Yıllarlar sonra paralı askerlerimiz geri döndü, iyiki de döndüler. Olmuş bu valla...



XCOM 2
Taktik stratejinizi bir tık bilim kurgu sosuyla seviyorsanız ilacınız tabii ki XCOM 2.



Fire Emblem: Three Houses
Bu da fantezi soslu. Ama iyice tadına varmak istiyorsanız Switch gerekiyor.

DİNOZOR AVLAMACA

YENİ



Exoprimal
Başta "Bu ne ya?" dedik ama oturup oynayınca sa- rıyor galiba ya. Bugün hava yine şağnak dinozorlu!



Dino Crisis
Capcom tamam, Exoprimal'la hevesini aldı, şimdi RE Engine'le bir Dino Crisis yaparsan...



Monster Hunter: World
Teknik olarak dinozor olma- salar da biz onları dinozor kabul edeceğiz ve burada tavsiye edeceğiz taam mı?

KÖPEĞİME DOKUNANI YAKARIM!



Final Fantasy XVI
Torgal'ın kılına zarar gelirse bütün Valisthea'yı komple yakarız. Yeterince alevimiz de var üstelik...



Shadowrun: Dragonfall
Bütün parti üyeleri bir yana, Dante bir yana. Üs- telik bize gerek kalmadan kendisi de yakabiliyor...



Fable 2
Başımıza oyunlarda köpek sevmeyi bu musallat etti galiba. Ama nasıl sevmeye- lim be, çok tatlıydı!

ORİJİNAL BULMACALAR

YENİ



Viewfinder
Yüksek seviyeli parti olarak oynamanın keyfi de bir başka. Ama o arayüzü bir düzeltin ya...



Portal 2
Az daha sola... Yok, birazcık sağa. Hayır, senin solun de- ğil, benim solum. Ohooo..



The Talos Principle
Yıllar geçti tatminkar eklenti deyince hâlâ aklı gelen ilk isimlerden B&W.

3'ÜN LANETİNE YAKALANANLAR



Half-Life 2
Bütün bu lanet bunun baş- ının altından çıktı zaten... HL2 çıktığında doğanlar üniversiteye giriyor be!



Starcraft 2
Üçüncüsüne dair söylentiler geliyor ama asıl ekip da- ğıldıktan sonra neyleyim öyle Starcraft 3'ü. :(



Fallout 3
"Lanet" dediğimiz şey illa oyunun çıkmasına engel olacak değil ya, bu keşke çıkmasaydı dedik mesela!

3'ÜN LANETİNİ KIRANLAR

YENİ



Baldur's Gate 3
Sevgili okur, sen bu satırları okurken biz Baldur's Gate 3 oynuyor olacağız. O yüzden uzun uzun yazmıyorum. Bye!



Jagged Alliance 3
Bu ay zaten az sayıda incelememiz var, bari onu okusaydınız ya, ayıp. Biz boşuna mı yazıyoruz? :(



Persona 3
Buraya yazacak başka oyun gelmedi aklıma, hazır Remake'i de geliyorken P3'le doldurdum burayı. Ne var?

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

3 senedir Erken Erişim'de olan Baldur's Gate 3 nihayet resmî çıkışını yapıyor. Önümüzdeki ay dergi çıkmazsa sebebini biliyorsunuz yani...

Ağustos '23

Verses of Enchantment	1 Ağustos
Axon TD: Uprising - Tower Defense (Erken Erişim)	2 Ağustos
Ninja or Die: Shadow of the Sun	2 Ağustos
Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm	2 Ağustos
Thronefall (Erken Erişim)	2 Ağustos
Paquerette Down the Bunburrows	2 Ağustos
Firebird	2 Ağustos
Baldur's Gate 3	3 Ağustos
Golden Record Retriever (Erken Erişim)	3 Ağustos
Word Factori	3 Ağustos
Flutter Away	3 Ağustos
A Guidebook of Babel	3 Ağustos
Greedland (Erken Erişim)	4 Ağustos
Slash	4 Ağustos
Within a Dead City	7 Ağustos
Videoverse	7 Ağustos
Deathbulge: Battle of the Bands	8 Ağustos
WrestleQuest	8 Ağustos
I Am Future: Cozy Apocalypse Survival (Erken Erişim)	8 Ağustos
Sengoku Dynasty (Erken Erişim)	10 Ağustos
Atlas Fallen	10 Ağustos
Banchou Tactics	10 Ağustos
Stray Gods	10 Ağustos
Desynced (Erken Erişim)	15 Ağustos
Wayfinder (Erken Erişim)	15 Ağustos
Hammerwatch 2	15 Ağustos
En Garde!	16 Ağustos
Waven (Erken Erişim)	16 Ağustos
Shadow Gambit: The Cursed Crew	17 Ağustos
Book of Hours	17 Ağustos
Gord	17 Ağustos
The Texas Chain Saw Massacre	18 Ağustos
Bomb Rush Cyberfunk	18 Ağustos
Six Ages 2: Lights Going Out	21 Ağustos
Whisker Squadron: Survivor (Erken Erişim)	21 Ağustos
Chicken Journey	22 Ağustos
Fort Solis	22 Ağustos
Immortals of Aevum	22 Ağustos
Blasphemous 2	24 Ağustos
GINSHA	24 Ağustos
X Invader (Erken Erişim)	24 Ağustos
RIDE 5	24 Ağustos
Armored Core 6: Fires of Rubicon	25 Ağustos
Sea of Stars	29 Ağustos
Agatha Christie - Hercule Poirot: The London Case	29 Ağustos
Under the Waves	29 Ağustos
Goodbye Volcano High	29 Ağustos
Daymare: 1994 Sandcastle	30 Ağustos
Deceit 2	31 Ağustos
OU	31 Ağustos
Trine 5: A Clockwork Conspiracy	31 Ağustos

FIRSAT KÖŞESİ

Bu ay bedavalar biraz "eh işte". Game Pass'e Sea of Stars geliyormuş ama, o güzel işte... Taze taze oynanır.



PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- PGA Tour 2K23
- Dreams
- Death's Door



AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Fallout: New Vegas Ultimate Edition
- WRC 9 FIA World Rally Championship
- Indiana Jones and the Last Crusade
- Last Day of June
- Etherborn
- Whispering Willows
- Facility 47



GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:



- Celeste
- Everspace 2
- The Texas Chain Saw Massacre
- Sea of Stars



EDITTOCHAT



Sabri: Stray PS Plus'tan gitmeden indirip oynayayım dedim, bir kere bile açmadan gitti oyun.

Sabri: İki miyavlayamadım ühü.

Onur: Boşver abi balon oyun.

Ali: Üç kedili bir insan olarak oynarken sıkıntıdan ölüyordum.

Ali: Puzzleleri dünyası falan sıkıcıydı.

Sabri: Arkadaş çıktığı dönem herkes övüyordu, noldu bir anda?

Sabri: Herkes kedilere sırtını dönmüş. Bir de hayvanlara utanmadan nankör dersiniz püh!

Anton: KEDİ LOBİSİ KAYBEDECEK! KÖPEK İNSANIN EN İYİ DOSTU!

Can: Bundan sonra kedisi olmayanları gruptan atıyoruz arkadaşlar. Anton size örnek olsun...

Göker: MK1 fatality'leri ortamlara düşmüş. Sevimli şeyler var kılıç yutturmak gibi.

Onur: Biri lütfen son zamların aslında gerçekte zam değil sızan MK1 fatality'lerinden olduğunu söylesin.

Onur: Taxality.

Kıvanç: Hayatında hiç Baldur's Gate oynamamış biri olarak oyuna başlayayım mı yoksa çıkışını mı bekleyeyim?

Can: Çıkışı bekle artık ya. Save'ler silinecek zaten, baştan başlaman gerekir yoksa.

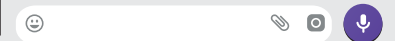
Gülhis: Yoo devam etçek dedi Larian.

Gülhis: Nasıl olur??!

Gülhis: AAA OLMİCEKİMİŞ

Gülhis: gidim ağılıyım

Can: Gülhis bu konuda benim Larian'dan daha yetkili bir mercii olduğum gerçeğini reddediyorsun, kalbimi kırıyorsun...



YÖNETMEN: Christopher Nolan | IMDB NOTU: 8,7

OYUNCULAR: Cillian Murphy, Emily Blunt, Matt Damon, Robert Downey Jr., Florence Pugh (ve neredeyse hademe rolünde bile Oscar'lı birileri)

OPPENHEIMER

Bin güneşin alevinde kavru lan insanlık...

EREN ERYÜREKLİ

Kör edici beyaz bir ışık görülebilecek ufkun tamamını kaplarken bir anlamda olası var oluşun bütününe de hükmeder. Bu anlık yapay güneşin ardından gelen kavrurucu ve yıkıcı ısı dalgası insan daha ne olduğunu algılayamadan kömüre dönüştürüp yok eder. İşte Oppenheimer'ın 1965'teki vicdan azabıyla dolu o meşhur konuşmasındaki "dünyaları helak eden" olma hali bunu ifade eder. Binlerce yaşam, binlerce dünya, binlerce hayal saniyeler içinde yok olur ve geride etkileri günümüze kadar süren devasa bir travma bırakır Japonya üzerinde. Christopher Nolan'ın filmi bu ölüm silahının yapılış hikâyesinden çok onun yaratıcısı üstünde yarattığı etkiye odaklanıyor soluksuz geçen 3 saat süresi boyunca. Ve bundan da iyi yaptığı şey tek bir ölüm dahi göstermeden yaratabildiği dehşet ve paranoya duygusu. Oppenheimer'ın da teknik alanlarda bir sıkıntısı yok lakin özellikle sesin tüyler ürpertici kullanımı konusuna değinmezsem yazı eksik kalır. Hani öyle bir şey ki, bazı sesler resmen jump scare gibi... Veya arkada bir yerlerde olduğunu bildiğiniz, huzursuz eden, kaynağını belirleyemediğiniz sesler var. Sanki bilim adamının zihninin katmanları etrafındaki çember daraldıkça küçülüyor ve tüm o kırılma, gacırdama, yanma sesleri onun içe göçen vicdanının cismanî timsalleri oluveriyorlar. Kısaca sesin anlatım alanında neler başarabileceğinin en iyi örneklerinden bu film. Çok çok fazla konuşma, çok çok fazla fikir sürekli havada uçuşurken bir yandan işin bilim kısmına yetiştirmeye çalışıp sürekli zaman atlamalarıyla üzerine düşülen duygusal yük ve etik tartışmaya da hâkim olmak cidden zor iş. Benim tavsiyem filme gerçekten dinlenmiş olarak gidin ve o telefonu da görünmeyecek bir yere kaldırın. Çünkü Oppenheimer izleyiciden tüm dikkatini kendi üzerinde tutmasını isteyen ve bundan hiç de gocunmayan bir film. Bu biraz yorucu olsa da değeceğini söyleyebilirim.

Şu da var, dönemin şartları değerlendirildiğinde bu bombanın atılmasının gerekliliği de bir soru konusu ve mucidi daha sonradan hidrojen bombası yapımının da önünü tıkamaya çalışacak zaten. Ayrıca belirtmek isterim ki her ne kadar bizde «keleş» olarak bilinen Kalashnikov AK-47 makinalı tüfekleri atom bombalarından katlarca fazla ölüme sebep olmuş olsa da asla herkesi AK-47 ile öldüremezsiniz. Ama yeterince nükleer bombayla bunu yapabilirsiniz. Bu akıl almaz, uykuları kaçırta n bir düşünce. O yüzden filmin zamanlaması çok değerli. Yapay Zekânın liderliğe oynadığı, yaşamlarımızı manipüle ettiği bir

dünyada onun tabii ki o kırmızı butona basacak kadar yetki sahibi olmadığını biliyoruz, bu tamam. Ama örneğin tıpkı sağdan soldan topladığı esprili bilgileri ciddi makalelere dönüştürüp bunlarla sahte haberlerin yayılmasını sağlayan yapay zekâ gibi erk sahiplerini manipüle edemez mi bir gün? Film bu tür soruları gerçekten iyi yazılmış diyalogların içine yerleştirip düşünmemizi istiyor. Dediğim gibi bu epey talepkâr bir eser.

Eğer bombalar atılmasaydı günümüz Japonya'sı bambaşka bir yer olacaktı. Ortada ne Akira ne Dir en Grey'in Uroboros'u (ve onun kardeşi diyebileceğim Linkin Park'ın A Thousand Suns'ı) ne de Metal Gear Solid serisi olurdu. Sırf nükleer caydırıcılık adına bile yapılırsa bu caydırıcılığın oluşması için diğer ülkenin de bu teknolojiye ulaşma zorunluluğu doğacağından içine girdiğimiz nükleer güç sarmalı günümüze kadar geldi ve neyse ki artık nükleer testleri bile regüle edilmiş bir dünyada yaşıyoruz. Tabii bu demek değil ki bir gün delinin biri o kırmızı düğmeye basmayacak! Çünkü kendimizi yok etme gücünü bize veren bu adam yaktığı fitilin kör edici ateşinde kül olan bir vicdanla hesaplaştı ömrünün geri kalanında. Sonunda huzura erebilmiş miydi bu bilinmez ama zaten film de bunu mesele edinmiyor. Daha çok insani zaafarımızı etik ve bilimin tartışına koyarak güç kavramının (ki meta olarak bu Nolan'ın sinema endüstrisindeki gücünü de simgeliyor) bir sorgulamasını yapıyor. Bunu da tüm yoruculuğuna rağmen iyi yapıyor. O yüzden benim puanım yüksek ama bir başkası için film tamamen egosentrik bir dâhinin egosentrik bir yönetmen tarafından kendi mastürbasyonu amacıyla kullanımı olarak da görülebilir.

Tüm o IMAX formatları, abartılı açıklamalar, Barbie'yle kol kola PR çalışması kimisine itici gelebilir (ki hasılat rakamları gösterdi ki 30-40 yılda bir olabilecek böyle ortak bir reklam kampanyası iki filmin de hayrına oldu). Ama tüm bu hengamenin ötesinde bir adamın (ve genel olarak insanlığın) kırılgan varlığına yöneltilen o devasa merceğin kavrurucu lazerinin ısınısını yüzümüzde hissetmek... İşte o kıyamet alevi Prometheus'un çocuklarının gazabı olabilecek kadar sıcak ve bunu kanı donarak fark etmek de bir o kadar dehşetengiz bir his.

EDİTÖRÜN NOTU: Çağımızın en büyük hikâyesi Nolan tarzı büyük bir hissiyatla gözlerimizin önünde anlatılırken, geleceğe dair korkunun da hayli gerçekçi bir portresini çizebilmek filmin en büyük meziyeti belki de. ★★★★★

YÖNETMEN: Greta Gerwig IMDB NOTU: 7,5

OYUNCULAR: Margot Robbie, Ryan Gosling, Kate McKinnon, America Ferrara, Simu Liu

BARBIE

Pembelik Sıkıntısı...

✂ EREN ERYÜREKLİ

Barbie rahatlıkla yılın en polarize edici, milleti ikiye bölen filmi olabilir. Çünkü öyle iyi yönleri ve diğer yandan da öyle ham kalmış kısımları var ki sevip sevmeyeceğiniz filmin iyi ya da kötülüğünden ziyade hayata karşı olan duruşunuzla yakından alakalı. Ha ben bir filmin böyle her telden yorum alacak olmasına sevinirim bir yandan, çünkü insanları hakkında düşünüp tartışmaya itmiştir ki bu da her iki tarafça umursandığı anlamına gelir. Umursanmak bir film ve genel kültür alanımız için iyidir.

Konuyu zaten fragmanlardan az çok anlıyoruz: Barbieland'de diğer Barbie'ler, Ken'ler ve Allan'la (aşırı güldüm kendisine) mutlu mesut yaşayan en klişe Barbie'miz bir gün düşünmemesi gereken düşüncelere gark olur ve "mükemmel" giden 'yaşamı' tersine döner. Cevaplar sa gerçek dünyadadır. Bu bir varoluş sancısıdır ve ipleri kesilmiş kukla gerçekliğin sert kayalıklarına paraşütsüz dalış yaparak kendi öz benliğini keşif yolculuğuna çıkar. Filmin yüksek komedi dozajı, harika oyunculukları (Margo ve Ryan özellikle), reklamın dibine vuran kostüm ve set tasarımları ortalamamızın bir hayli üstündedir. Benim en sevdiğim noktaysa bu renkli dünyayı küçük çocukların oynadığı şekilde hayal gücüne sınır koymadan yansıtmaması. Barbie merdiven inip çıkmaz çünkü çocuklar onu her zaman tavandan uçurup yere koyar. Bu gibi detaylar filmin anlatısına gayet iyi yedirilmiş.

Gel gelgelim patriyarki karşıtı yoğun feminist soslu bir film de var elimizde. Günümüzde objektirilen, ne yapsa eleştirilen, yalnız bırakılan ve toplumun değer yargılarına uygun yaşaması sürekli dikte edilen kadınların büyüüükçe (ve sonuna kadar haklı) bir serzenişi adeta bu film. Hani çok kör gözüne parmak şeklinde olsa da mesajını böylesi kapitalist sistemin mihenk taşı sayılabilecek bir markanın filminde bu kadar direkt verebilmek her babayığidin (ki bir kadın yönetmen için bu tabiri kullanmak da ne kadar doğru ama idare edin) harcı değil. Greta Gerwig ve partneri Noah Baumbach'un senaryosu belli ki uğradığı tüm stüdyo ve Mattel baskılarından zarar görmüş (hatta devasa PR çalışması da buna dahil). Yine de "Bir bilet Barbie'ye, bir bilet Oppenheimer'a" minvalinde yürüyen görülmelik PR çalışması meyvesini verdi ve film yılın en iyi açılışını yaptı. Bir milyar doları göreceğine de kesin gözüyle bakıyoruz.

Film çocukken oynadığımız oyunların bizi nasıl alttan alta yönlendirip toplumun olmamızı istediği birey olma yolunda hazırladığından da dem vuru-yor. Barbie markası kız çocuklarına zaman içinde onlarca opsiyon sunabilse de onları yine de belli kalıplara sokmaktan gocunmadı. Erkek ve kadın rolleri arasındaki bu ayrıştırma zamanla daha da azalsa da filmin bir yerinde denildiği gibi "Ataerkilliği bırakmadık ama artık daha iyi gizliyoruz". Kimisi filmin kendisinin dahi buna vesile olup esasında iki yüzlü bir feminist manifesto olduğunu düşünebilir. Ben öyle düşünmüyorum, hatta özellikle ataerkill sistemlerde yetişmiş erkeklerin bu filmde epeyce feyz almaları gerektiğine inanıyorum. Kendim kadınların içinde büyüdüğümünden elbette ataerkill düzenle alıp veremediğim çok şey var ve insanlığa zarar verdiğini düşünüyorum. Zaten bir erkek bu filmi izlerken rahatsız olup tepki gösteriyorsa film de amacına ulaşmış demektir. Çünkü paşam, yığdım, tosunum diye büyütülen ve ömründe hiç kadınların dünyasını anlamaya çalışmamış 'barzo' (Ken de bu noktada barzo oluyor tabii) diye tabir edebileceğim bir erkeğin gözü minikten bir şeylere açılabilir demektir. Sırf bu ihtimali masaya getirmesi bile bu filmin benim nezdimde başarılı sayılmasına yeterli, onun dışında herkes izleyip kendi kararını verecek zaten...



EDİTÖRÜN NOTU: Eğlencelik bir yaz filminden beklenmeyecek derecede içi dolu bir iş Barbie. Bazıları filmi saçma mesajlarını da fazla kör gözüne parmak bulacak ama diğerleri gayet keyifli iki saat geçirebilirler bu pembedin 50 tonu dünyada. ★★★★★



● YÖNETMEN: James Mangold ● OYUNCULAR: Harrison Ford, Phoebe Waller-Bridge, Mads Mikkelsen ● IMDB NOTU: 6.8

INDIANA JONES AND THE DIAL OF THE DESTINY

Yine bir seri, yine son(!) bir macera

✍ PELİN YİĞİT

Dı dı dı dı dı, dıt dı dı dı, dı dı dı dı dı dı dı... pardon ne zaman Indiana Jones söz konusu olsa müziği söylemeden geçemiyorum. O yüzden yazı yazarken de mırıldanmadan geçemedim. Gerçekten müthiş bir seri ve müthiş bir müzik. Değil 40, 80 yıl da geçse eskimeyecek. Spielberg ve Lucasfilm'in harmanlandığı her işte inanılmaz bir şekilde büyüleneceğimize o kadar emin oluyorum ki gönül rahatlığıyla izliyorum. Bu sıcacık hissiyatı da her seriden kolay kolay alamazsınız, demiş olayım. Indiana Jones'un yeni filmindeyse seriyi James Mangold devralmış olsa dahi o evimizdeymişcesine hissiyattan biraz bile uzaklaşmadım kendi adıma. Belki Spielberg biraz daha duygu katabilirdi ama Mangold'un da duygularla ne kadar iyi oynayabildiğini, geçmiş olan bir karakteri ne kadar iyi yansıttığını Logan'dan biliyoruz hali hazırda.

Fakat gel gelelim seri yapımcılarının bırakmadığı kötü alışkanlıklara. Misal, artık bir seriyi rahat mı bıraksak? Ne dersiniz gençler? Mesela bu seri böyle kalsın. Tamam duygulandık ettik, Harrison Ford uçtu kaçtı ama yetti ha sanki? 90 yaşında adamı tekrar tren üstünde görmeyim, o Tom Cruise'a özel kalsın. Ha böyle dedim diye de Dial of the Destiny'den etkilenmediğim anlamına da gelmez bu

arada ben çoğunluğun aksine filmi sevenlerdenim.

Dial of the Destiny de klasik Indiana Jones çizgisinden uzaklaşmayarak maceranın tam içerisinde başlıyor. Özellikle her Indy filmi gibi de müthiş başlayıp tempoyu düşürüyor ve biraz uzatmalara gidiyor. Başlarında inanılmaz heyecanlandığım filmin sonlarına doğru ağızda kekremesi tat bıraktığını hissettim ama Indiana Jones bu, alıştığımız bu tempoya diyerek gayet keyifli şekilde çıktım nihayetinde.

Fakat artık alışmamız gereken başka

bir şey var, o da gençleştirme adı altında yaşlı ünlüleri zoraki bir şekilde eski hallerine döndürüp 20-30 dakikalık sekanslar koymak. Yahu ben Harrison Ford'u görmeye geldim, mimiksiz robot izlemek istesem başka bir şey yapardım. Tamam ilk birkaç sekans heyecanlıydı, hatta filmin en sevdiğim kısmı o sekanslardı ama o CGI uzadıkça insanı boğup boğup atıyor. Hani Mandalorian 2. sezon gibi tatlı göndermeler için yapacaksanız tamam ama tüm bir aksiyon sahnesinde robotik adam izlemek de hoş değil. Velhasıl buna rağmen filmin bana kalırsa en keyifli





yanlarından birisiydi o ilk 30 dakika. (Yanlış bilmiyorsam filmin başındaki sahne "CGI değil, Harrison Ford'un zamanında çekilmiş ve kullanılmamış" sahnelerinden değil miydi ya? Henüz filmi izlemediğim için sonrasında CGI yapıtlarsa orasını bilmiyorum ama... -Can)

Filmde bana en olmamış gelen şey ne yazık ki Phoebe Waller-Bridge. Kendisine aşığım bu arada kimse yanlış anlamasın. İnanılmaz sevdiğim bir oyuncu, müthiş bir aktris ve gördüğüm en komik kadınlardan birisi. Fakat olduramadım ne yazık ki o zeki ve atılgan karaktere, maceracı yapıya niyeyse. Oyunculuğunda hiçbir sorun yok elbet ama sadece bazı isimler vardır bazı yerlerde düşünemezsiniz, heh işte bu da o tadı verdi bende.

Onun haricinde filmin en büyük sıkıntılarından birisi ilk yarının ikinci yarıyla olan bağımsızlığı. Yani neye yükseldik, gelişmede neler oldu ve nasıl sonuçlandı hâlâ şoktayım. Aslında bakıldığında zaman Raiders of the Lost Ark dahil genel olarak Indiana Jones'ta yaşadığım bir sorun bu. O kovalamaca bitmek bilmiyor. Tam kaptık kapıcak hop yeniden elimizden kaçırıyoruz. Genel olarak Indiana Jones bundan ibaret aslında bu nedenle de bana normalinden pek de farklı gelmedi. Fakat son filmin bunu yapmak isteyip bambaşka yerlere götürdüğünü düşünüyorum olanları. Yine de şöyle bir bakınca Temple of the Doom'dan çok sevdim diyebilirim.

Velhasıl 1981'den beri süregelen, hepimize o batılı hazine avcısı havasını iliklerimize kadar hissettiren Indiana Jones'un sanırım(!) sonuna geldik. Emin olamıyorum çünkü biliyorsunuz ki seriler asla ölmüyor. Bu nedenle kesin olarak veda etmesek de en azından bir süreliğine veda ediyorum kendisine. Dial of the Destiny'de kırbaç kullanamamasını kendime yedirmek için uzun bir süre bekleyeceğim ve biraz da Young Indiana Jones Chronicles izleyeceğim.

Madem seriye artık veda ediyoruz serinin en iyileri ve en kötülerini nelerdir bana göre? Gelin yazıyı da onlarla noktalayalım, eskiyi de yad etmiş olalım:

En İyi Düello

Seriye şöyle bir baktığımda çoğunlukla karşılıklı düellodan çok bir şekilde toplu bir grupla giden bir aracın üzerinde bir savaş döndüğünü görüyoruz. Veyahut yumruk yumruğa bir erkek dövüşü ama ben Indiana Jones dediğim zaman o Western tarafını, batı tarzını, kırbacını ve şapkasını aklımdan çıkaramıyorum. Bu nedenle en iyi düelloya benim adayım Raiders of the Lost Ark'taki kılıca silahla karşılık verdiği sahnedir. O kadar Indiana Jones hareketi ki... Karşıdaki adamın devasa bir kılıçla meydanda karşısında durması hemen seyircide "Peki ya şimdi ne yapacak?" hissiyatı uyandırıyor. Fakat Indiana Jones klişe bir şekilde kılıca elle girmeye kalkışmayıp belindeki silahla adamı öldürüyor. Müthiş! (Daha da eğlenceli olanı aslında o sahne için bir dövüş koreografisi yazılmış olması ama Harrison Ford'un hasta olduğu için "Ya kim uğraşacak şimdi..." diye doğaçlama olarak adamı çekip vurması. -Can)

En İyi Ölüm

Üzerinden yıllar da geçse, ilk izlediğimde de tekrar izlediklerimde de Crystal Skull'daki ölümü asla unutamıyorum. Böceklerden nefret eden birisi olarak bu seri genel olarak korkutucu olsa da, binlerce karıncanın ağzına ve üzerine girip düşmanı yuvalarına çektiği o sahne kadar ürkütmedi beni hiçbir şey. Adamın çığlıklarından o yakın çekim sahneye kadar gerçekten gereksiz detaylı ve acımasız bir ölüm. Bir kusup geleceğim müsaadenizle.

En İyi Bulmaca

Bu alanda kolayca bir seçim yapmak inanılmaz zordu benim için. Kaldı ki yeni filmdeki Arşimet

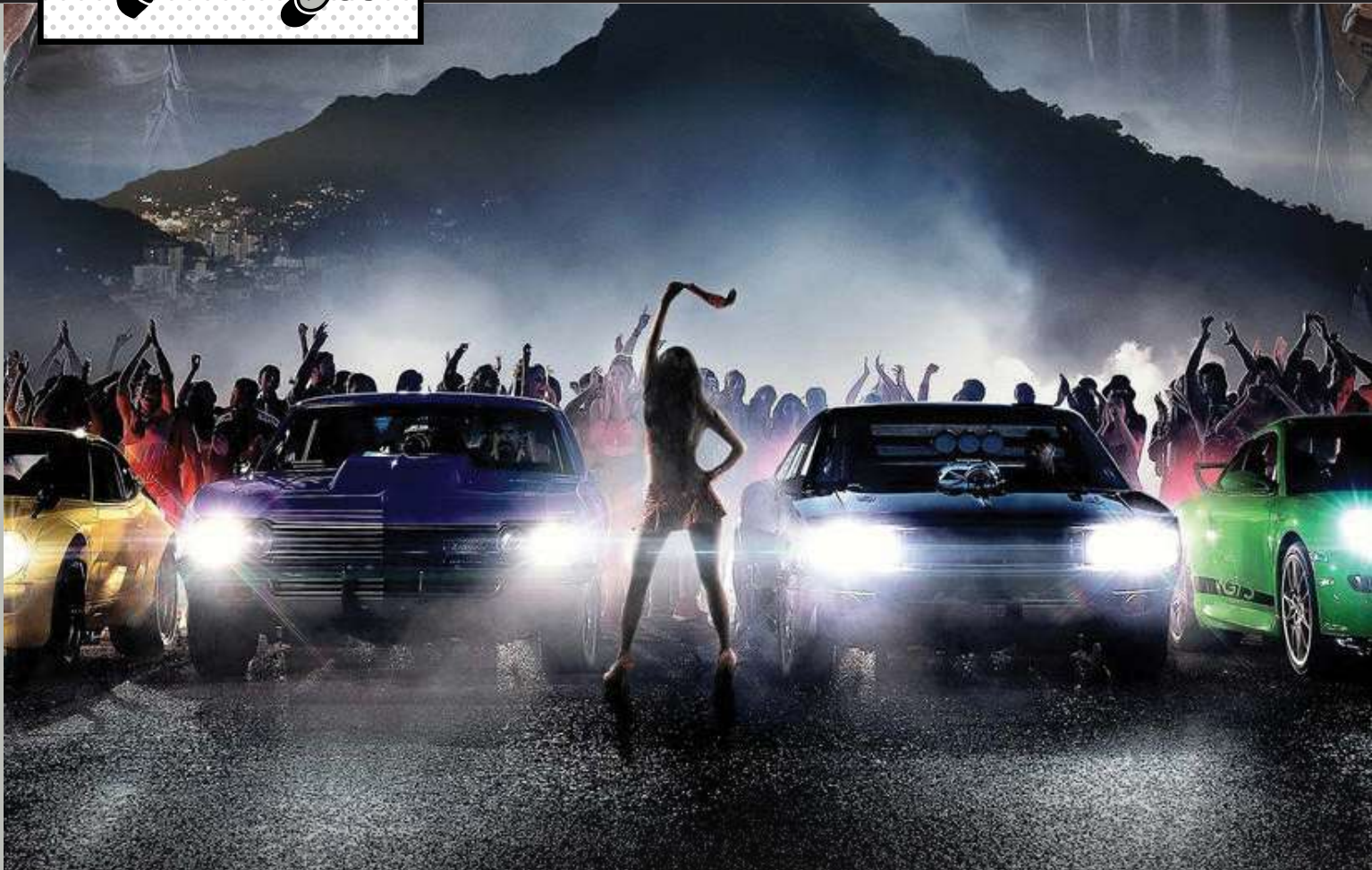
bulmacası bile bayağı hoşuma gitti. Fakat sanırım beni ilk izlediğimden beri etkileyen tek bir bulmaca var o da Şövalyeyi bulduğumuz Last Crusade filmi. Şövalyeye giderken bulmacaları çözmeye çalışan Indy ile babasının düşüncelerinin kesiştiği noktaları görmek, bazı bulmacalarda Indiana Jones'un babası için atması gereken adımlara şahit olmak ve sonucunda doğru kadehi seçerek babasını kurtarması en sevdiğim bulmaca seçimini de kazandırdı bu sekansa. İnanılmaz zekice değil ama bence çok onurlu ve göz dolduran bir bulmacaydı. Hâlâ da izlediğimde aynı şekilde etkilenirim.

En İyi Böcek Sahnesi

Sanırım seçmesi en zor konu başlığı buydu çünkü benim için hepsi birbirinden berbat. Normalde izlemekte zorlanmam ama sağ olsun Spielberg herkesi zorlanabilecek konuma getirmiş. Fakat hiç biri Temple of Doom'da Willie Scott'un başına gelenler kadar kötü değildi. Kadıncağız azıcık irrite edici bir karakteri oynuyor fakat akrebinden kırkayağına her türlü yaratığının kadının üstünde gezdiği o sahneyi asla unutamıyorum. Tamam elini soktu böcekli bir alana fakat gerçekten her yerinde gezmesine gerek var mıydı? Elinde falan gezinselerdi sadece. Ay düşündükçe midem hopluyor diyor ve diğer başlığımı geçiyorum.

En İyi Yardımcı Kadın Karakter

Tabii ki ve tabii ki Marion Ravenwood. Raiders of the Lost Ark'tan beri onun haricinde kim geldiyse de olmadı be. Marion ve Indy'nin kimyasını hep Carrie Fisher ve Harrison Ford'a benzetmişimdir. Belki de o nedenle o kadar seviyorum ama Harrison'ın karşısında en az onun kadar inatçı ve başarılı bir kadın yakışıyor bence. Kalan filmlerdeki herhangi birisiyle izlemek bu kadar keyif vermiyor. Kaldı ki Spielberg'e de vermemiş ki kadıncağız geri döndü kaç kere. İyi ki de dönmüş. Mari-on'suz Indiana Jones olmaz, olamaz..



● **YÖNETMEN:** Louis Leterrier ● **OYUNCULAR:** Vin Diesel, Jason Momoa, Michelle Rodriguez, Charlize Theron, John Cena, Sung Kang, Jason Statham, Brie Larson, Scott Eastwood ● **IMDB NOTU:** 5,9

FAST X

"Nasıl ya!?" dedim Eren "Fast X'i yazacak kimse yok, sen yazsana" deyince. Ve hâlâ o "Nasıl ya!?" hissini aşamıyorum! Oyungezer yazarları ne zaman smokin giyip puro içip Nikaragua bağımsız filmleri izleyen elit bir zümreye dönüştü!? Fast & Furious lan bu! İzlenir yani!

Şöyle tarif edeyim: Roma sokaklarında üç metre çapında dev, küre bir bomba yuvarlanıyor, bizimkiler de arabalarıyla onu durdurmaya çalışıyor. Bomba köprüye geliyor, geri sayım bitmek üzere, patladı patlayacak! Dom ne yapmalı diye bakınırken kenardaki vinci görüyor, arabayı rampaya doğru gazlıyor, uçuyor, vinci öteki tarafına çarpıyor, vinci dönüyor ve beyzbol sopası gibi dev bombaya vuruyor, bombayı nehre fırlatıyor, bomba nehrin

içinde patlıyor, şehir kurtuluyor, bu sırada da kötü adam patlamaya karşı kollarını açıp poz kesiyor! Abi böyle sahnesi olan bir filmi insan nasıl izlemez!

Önceki film kanımca serinin tek kötü filmiydi. Kötü olması dışında böyle ne bileyim, seri kendisinin parodisi hâline gelmiş gibiydi. Beni seriden çok soğuttu, "Tamam buraya kadarmış" hissi yaşattı. O yüzden de Fast X'e pek heyecanlı değildim. Beni ve benim gibileri geri kazanmak için neler yapacaklar diye beklerken aslında tek yapmaları gerekenin her zaman yaptıklarını yapmak olduğunu fark ettim. Fast X, önceki filmin kötü tadını sildi ve bunu sadece kendisi olarak yaptı: Saçmalıyor olmayı falan umursamayarak ve taş gibi bir aksiyon filmi olarak. ■ ÖMER



EDİTÖRÜN NOTU: Önceki filmin yarattığı can sıkıntısını silen, bomboş ve saçma sapan bir aksiyon filmi. Tam da olması gerektiği gibi!

★★★★★



YÖNETMEN: Nick Bruno, Lloyd Taylor İMDB NOTU: 7,6

OYUNCULAR: Chole Grace Moretz, Riz Ahmed, Eugene Lee Yang, Frances Conroy

NIMONA

Animasyon filmlerin her zaman sınırları genişletmek gibi bir misyonu olagelmıştır çünkü hem biçim hem de içerik olarak neredeyse ucu bucağı yok gibi bu medyumun. İşin biçim tarafı defalarca ilerletilmiş olsa da içerikler son 10 yılda hep bir kendini tekrar halindeydi. Nimona benzerlerini defalarca kez izlediğim "Toplum tarafından kabul edilmeyip dışlanan özne yaptığı eylemlerle yeniden toplumun bir parçası olur" konusunun etrafında dönüyor ve oldukça da formülantik. Fakat farklılığını ve sınırları zorlayışını karakterleri üzerinden ortaya koymayı da ihmal etmiyor neyse ki.

Klasik bir fantazy evreninde bin yıllık gelişim Cyberpunk-vari bir dünyaya evrilmelerine yol açmış fakat şövalyelik ruhu ve canavar tehdidi korunmuştur. O güne kadar hep belli bir soydan gelmiş olan şövalyeler ilk kez avam arasından birini kabul edecektir aralarına ve bu değişim rüzgârı elbette herkesin işine gelmeyecek. Şövalye olacağı derken bir komploya kurban giden Ballister isimli baş karakterimiz kaçak hayatı yaşamaya mahkum olur ve bu noktada yolu her şekle bürünebilen Nimona'yla kesişir. Film daha en başta Ballister ve silah arkadaşı Ambrosius arasındaki

eşcinsel ilişkiyi gayet doğal şekilde sunuyor ve vakit kaybetmeden filmin deli dolu esas karakteri Nimona'yı tanıyoruz.

Nimona başarılı seslendirmesi ve canlandırmasıyla tam animasyon için biçilmiş kaftan bir karakter. O bir şekil değiştiren ve bu yılın ikinci kızıl saçlı şekil değiştiricinin şekil değiştirerek kaçış sahnesiyle Dungeons & Dragons'la rahatlıkla kapışır. Elbette Nimona'nın baskın pembe rengi ve şekil değiştirme özelliği bir trans alegorisi ve bu da filmi yılın kuir işleri arasında tepeye taşımaya yetiyor. Bu kadar SJW bana fazla diyorsanız bu epey eğlenceli animasyondan mahrum kalacaksınız ya da ilk How to Train Your Dragon ayarında nefis bir iş izleyeceksiniz, karar sizin.

İlk etapta Disney'in yapacağı (ki bu filmin Disney'in elinde ne kadar törpüleneceğini az çok tahmin edebiliyorum) ama yarım bıraktığı proje Annapurna ve Netflix tarafından kurtarılmış, iyi ki de kurtarılmış zira bu cürette bir animasyona ihtiyacımız vardı. "Aman çocuklara ve ailelere şirin görünelim" kaygısıyla 'şekerlenmemiş', bir şeylerin dolaylı yoldan anlatılmadığı ve toplum dışına itilmiş insanların gerçekten de kendi

YÖNETMEN: Eiichirô Hasumi

OYUNCULAR: Matthew Mercer, Nicole Tompkins, Kevin Dorman İMDB NOTU: 5,8

RESIDENT EVIL: DEATH ISLAND

Death Island'ı izlerken çok gerildim! Ama hayır, sebebi animasyonun gerilimli veya korkunç olması değildi. Güzel başlayan animasyonun bir noktada saçmalama ihtimaliydi beni geren. Neticede Vendetta da güzel başlamıştı ama ikinci yarısının render'ı bitmemişti. Infinite Darkness zaten komple dandikti. Ama yok... Boşuna gerilmişim! Bildiğiniz güzel bir Resident Evil animasyonu var kaşımızda!

Güzel derken bunun bir Resident Evil animasyonu olduğunu unutmuyoruz tabii. 200 ile giden motordan düşen Leon'un ceketinin tozunu silktikten sonra otobanın ortasında durarak ufka doğru bakması gibi sahneleri kabullenmemiz lazım zevk alabilmek için. Ama böyle şeyler Resident Evil evreninde her zaman oluyor zaten, serinin takipçileri garipseyecektir.

Öte yandan serinin hayranlarına "Umbrella yine kötü işler yapıyor çünkü Umbrella kötü ve kötülük peşinde" sendromunun olmaması garip gelecektir. Resident Evil standartlarına göre Death Island'ın kötü adamı daha derin olmuş diyebilirim. Ama ana karakterleri de biraz derinleştirmek istemişler de son anda vazgeçmişler gibi hissettim. Sinematığını izlediyseniz Jill'in travmaları önemli bir rol oynayacak hissine kapılmış olabilirsiniz. Ne yazık ki öyle bir şey yok. Geliştiriciler yarı yolda derin karakterlerden vazgeçmiş, aksiyon ve Resident Evil klişelerine geri dönmüş.

Birkaç zorlama sahnenin dışında teknik konuda da sıkıntılar var. (RTX açınca film kasiyor diyeceksin diye korktum bir an -Can) Özellikle yeniden yapımlarla karşılaştığımız zaman yüzler iki nesil geride kalmış gibi görünüyor. Aksiyon sahnelerine biraz dikkat ederseniz hareket animasyonlarında da ufak tefek sıkıntılar fark edebilirsiniz.

En başta da söylediğim gibi, iyisiyle kötüsüyle bir Resident Evil animasyonu izlediğinizi aklınızda tutarsanız keyifle izleyebilirsiniz. Teknik sıkıntılar olsa da en azından render'ı bitmiş bir yapım var kaşımızda. ■ ?



EDİTÖRÜN NOTU: Teknik açıdan biraz zamanın gerisinde kalsa da iyisiyle kötüsüyle tam bir Resident Evil animasyonu. ★★★★★

EDİTÖRÜN NOTU: Nimona toplumla uyuşmayanlara adanmış bir masal. İncelikli yaklaşımı ve dengeli temposuyla olduğu kadar keyifli aksiyon sahneleriyle de seyircisini eğlendirmeyi çok iyi beceriyor. ★★★★★

● **IMDB NOTU:** 8,0 ● **YÖNETMEN:** Christopher McQuarrie

● **OYUNCULAR:** Tom Cruise, Hayley Atwell, Ving Rhames, Simon Pegg, Rebecca Ferguson, Esai Morales, Pom Klementieff

MISSION IMPOSSIBLE DEAD RECKONING PART I

Görevimiz Tom Cruise'u hayatta tutmak

✍ EREN ERYÜREKLİ

Bir film serisinin yedincisinden ne hayır gelir ki? Yani seyirciyi nereye kadar heyecan ve gerilim içinde tutup yıllardır süregelen ve kahramanların da inatla kurtulduğu tehlikeli durumlardan bir daha kurtulmalarını önemsemelerini sağlayabilirsiniz? Anlaşılan o ki iyi yağlanmış Görevimiz Tehlike makinasının bu filmde yaptığı kadar. Yani epey fazla! Bunda Tom (artık amca denecek yaşa geldi) Cruise'un yaparken bir gün kesin öleceğini düşündüğüm akla zarar dublör numaralarının payı elbette çok büyük.

Yeni filmde dünya görünmez ve her yere ulaşabilen bir tehdidin pençesinde ve ekip de bu arkadaşı derdest edecek anahtarın peşinde. Hafiften bilim kurgu soslu olan bu mevzu artık iyice alıştığımız bir gerçeklik zeminine oturduğu için hiç mi hiç yadırgamıyor hatta ufaktan dehşete bile düşüyoruz. Zaten bu sefer filmin gizli ajanlık yönü de aksiyon mace- ra kısmına daha baskın. Bu da gerilimi artırıp işlerin biraz daha ciddi gözükmesini sağlamış. Elbette komik anlar da var ama bunlar dengeli ve tadında kullanılmış. Ben bu filmde özellikle kadın oyunculara bayıldım, Hayley Atwell enerjisiyle ekibe müthiş katkı sağlarken karşı tarafın psikopat yükünü sırtlanan Pom Klementieff'i

izlemek her anında büyük zevk.

Tom Cruise delisinin bu seferki marifetleri arasında çılgın bir paraşüt atlayışı ve oldukça tehlikeli hareket halindeki bir trenin üstündeki bir yumruk dövüşü var. Aynı şekilde bu yılın aksiyon filmlerinde ikinci kez uğradığımız Roma'daki araba takip sahnesi de çok eğlenceli. Bu serinin olayı zaten imkansızlıkları zorlamak olduğu için ne kadar abartırlarsa abartırlar tıpkı meşhur Nike sloganındaki gibi "imkansız hiç bir şeydir" ve 61'lik "kaosun elçisi" Tom Cruise'un yapamayacağı şey yoktur mottosuna insan inanıyor bir noktada. Oyuncu inatla Hollywood yıldızı



personasını korurken film yıldızı imajı ve oynadığı karakter de artık ayırt edilemez durumda. Bu çoğu aktör için bir handicap olabilecekken Cruise için bir avantaj ve o da beyazperdenin büyüdü dünyasında hapsolmek pahasına bu kimliği (ya da kimliksizliği) sonuna kadar benimsemiş durumda. İster Maverick olsun ister Ethan Hunt aslında hepsi Cruise'un kendisi ve bizim Tom Cruise diye bildiğimiz kişi de artık yok.

Hal böyle olunca 2 saat 45 dakikalık ve daha mevzunun yarısını gördüğümüz film öyle güzel akıyor ki ne süresini hissettiriyor ne de yarım kalıyormuş duygusu veriyor. Aksine çok daha büyük olayların bizi beklediği belli olan iştah kabartıcı bir finalle noktalanıp seyirciyi acil dahası gelsin modunda bırakıyor e ben de alkışlıyorum bu durumu. Çünkü özellikle 6. filmle çıtayı arşa taşıdığın bir seride o kaliteyi korumak zordur. Ethan Hunt ve ekibi kurgusal dünyalarında imkansız zorlarken gerçek hayatta da Tom Cruise ve ekibi hem film yıldızlığı makamını hem de sinemaya gitme alışkanlıklarımızı korumak adına imkansız bir savaşın bu cephesinden de muzaffer olarak ayrılmış görünüyorlar. Darısı 8. filmin başına...

EDİTÖRÜN NOTU: Ethan Hunt oradan oraya savrulurken bu kez gerilim dozu daha yüksek bir filmle karşı karşıyayız. Esas görevse sinemaları kurtarmak. ★★★★★

○ YARATICI: Kyle Bradstreet ○ YÖNETMEN: Ali Selim
 ○ OYUNCULAR: Samuel L. Jackson, Ben Mendelsohn, Cobie Smulders, Emilia Clarke, Kingsley Ben-Adir
 ○ IMDB NOTU: 6,4 ○ YAYINLANDIĞI PLATFORM: Disney+

SECRET INVASION

Secret Santa Nick Fury...

✍ RUI COSTA



Dağ fare doğurdu diye muhteşem bir deyimimiz var. Sanırım ilk defa bir yazımda bu deymi kullanacağım. Çünkü Secret Invasion'ı anlatmanın en kısa ve öz yolu bu. Adı Secret Invasion olan bir diziden beklentiler doğal olarak yüksek oluyor. Endgame sonrası herhangi bir MCU işine hiç heyecanlanmasam da konsept itibarıyla Dünya'ya sızmış Skrull'ların hikâyesi gerçekten ilgi çekici. Hoş bu olayı çizgi romanlarda da doğru dürüst işleyememişti Marvel ama insan umutlanıyor işte...

Diziyle ilgili ilk görüşlerimi yazdığımda henüz iki bölüm izlemiştim ve "4 bölümde bu kadar olayı nasıl toparlayacaklar?!" diye düşünmüştüm. Senaristler benim kadar düşünmemiş olacak ki hiçbir şeyi toparlamak için uğraşmamışlar. Hayır zaten 6 bölüm bir dizi ve her bölüm ortalama yarım saat sürüyor. Toplam 180 dakika civarı bir dizide Skrull İstilası anlatmak zaten zorken MCU bir de işin içine Nick Fury'nin kefaretin eklemek istemiş.

Aslında dizi Secret Invasion değil, Secret Santa - Nick Fury olarak çekilmiş. Hawkeye hariç tüm orijinal Avengers ekibine veda filmi çeken Disney, Hawkeye'in izinden gidip Samuel L. Jackson'ın Nick Fury'sine de bir final yapmak için Secret

Invasion'ı hikâyesini harcamış. Etrafta muazzam bir gizli tehlike var, güven ortamı tamamen sarsılmış. Herhangi bir annenin emzirdiği bebek bile Skrull çıkabilir. Gel gör ki tüm bu kaosu «Nick Fury yaşlanmış, eskisi gibi değil» metni altında çiğnemek aşırı tat kaçırılmış.

Hani en azından bir Super Skrull hazırlığı var, heyecanlanalım diyorsunuz. Gravik isimli karakterin etrafında şekillenen bu senaryo da zamanında Nick Fury'nin yediği haltlar yüzünden ortaya çıkan bir noktaya bağlanıyor. Sonra da 3-5 dakikalık iki dövüş sekansı hariç Super Skrull namına hiçbir şey işlenmiyor. Lakin Nick Fury'nin aşk hayatına ve geçmişine dair bolca sahne 180 dakikalık epey limitli sürenin içerisinde kendine yer buluyor. İşte bunlar benim aşırı tadımı kaçırırdı.

Yine de birkaç olumlu taraf var. Mesela çizgi romanın aksine görece daha kayda değer insanlarla ilgili çeşitli sürprizler ve kimlik değiştirmeler vardı. Tabii ortada böyle devasa bir tehlike varken Avengers veya Captain Marvel'in hiç işine girmemesi de biraz tuhaf. MCU bunu da Nick Fury'nin "Her şeyi süper kahramanlardan beklemeyelim, ben çözerim" demesiyle hasır altı etmeye çalışmış. Lakin ben izler-

ken pek yemedim, çoğu insanın da bunu yutacağını sanmıyorum.

Özetle Secret Invasion tam olarak bir dağ fare doğurdu vakası. Sırf adından ve olaylardan mütevellit epey heyecanlanmışken Nick Fury'nin kişisel kefaretinden öteye geçemedik. Hayır bu kefaret hikâyesi de düzgün işlense yine bu kadar hayal kırıklığı yaşamazdım. Nick Fury'nin de noksan kaldığı bolca yer var. 180 dakikalık bir film olsa ve dizideki ölümleri filme yedirmeye çalışsalar belki bir nebze daha makul olabilirdi. Ancak bir bölüm önce ölen karakterin yası bile tutulmayınca her bölüm arası acayip bir kopukluk da yaşanıyor.

Ben Mendelsohn'un canlandığı Talos da epey geri planda kalmış oldu. Nereden tutarsanız tutun elinizde kalıyor Secret Invasion. Eğer MCU sürekliliğini merak etmiyorsanız veya spesifik olarak Nick Fury'nin aşk hayatıyla ilgili meraklarınız yoksa pek de tavsiye edilecek bir yanı yok. Endgame sonrası MCU'nun kalite düşüşü tüm hızıyla devam ediyor. Umarım şanlı X-Men'in geri dönüşüne kadar durum biraz daha toparlanır yoksa Wolverine'in adam pençelemesi yerine aşk hayatını izlemek beni kalbimden bıçaklayabilir...

EDİTÖRÜN NOTU: Yaklaşık 180 dakikalık limitli bir süreye Skrull İstilası ile başlayıp, Nick Fury öpücükleriyle veda ettik. Secret Invasion ve Skrull hikâyesi bile evrene hiçbir şey katmadan boşa geçip, gitti... ★★★★★



YARATICI: Kyle Bradstreet YÖNETMENLER: Ali Selim OYUNCULAR: Samuel L. Jackson, Ben Mendelsohn, Cobie Smulders, Emilia Clarke, Kingsley Ben-Adir
IMDB NOTU: 7,1 YAYINLANDIĞI PLATFORM: Disney+

SUCCESSION

FINAL

Züppeler gittiler, giderken de yüreğimizden bir parça kopardılar

ONUR KAYA

Koca dergide ben dahil yılın televizyon olaylarından birinin finalini izleyenimiz yokmuş inanır mısınız? Ben de görev bilinciyle (yoksa uzun zamandır izlemek isteyip de bitmesini beklemin konuyla hiç alakası yok) ilk sezonundan alıp hüplettim HBO'nun son bombasını. Geçtiğimiz sonbaharda The Sopranos'u izleyip bitirdiğimden beri dizi beğenemiyordum, Succession "başkasını sevmem" ritminde ata ata taşlaşmış kalbimi marşmelov kıvamına getirmeyi başardı. Lakin düşününce bu da aslında o kadar büyük bir şey değil; sıfırdan başladım sonuçta diziye. Başında çok güçlü başlayıp sonradan tavsayan ve finale vardığınızda sırf yüzüp yüzüp kuyruğuna geldiğimiz için bitirdiğiniz ucuz sonlu dizilerden olmamak yapımın esas takdir kaynağı. Zira ilk sezondan beri izlediğimiz Şekspiryen taht kavgası, dizinin başından beri anlattığı esas hikâyeye ihanet etmeyecek bir şekilde sona erdi.

Succession'ın gerçek olayı, zerre sempati beslememem gereken bir miras kavgası değil nihayetinde. Tek öğününde haftalık, belki aylık mutfak masrafımızı lüks bir restoranın aperatifine harcayan, özel jetleriyle özellikle de gariban Türk insanı olarak gitmeyi hayal edemeyeceğimiz, ediyorsak da aylar önceden planlamak zorunda olduğumuz yerlere bir anlık bir kararla gün batmadan veyahut şafak sökmeden gidebilen insanlar. Dünyanın zirvesinden yalnızca bir milim aşağıda olup, o önemsiz duran yüzseitiyi tırmanabilmek için eşyile dostunun, ebeveyniyle karındaşının altındaki altın iplikli halıyı çekecek bir ailenin fertleri. Şu satıra dek yaptığım tonla laf

kalabalığı arasında tek bir önemli kelime var çünkü ve Succession final sezonunda insanı onunla yakalamayı her zamankinden iyi başarıyor: Aile.

Türümüzün devamlılığına giden yolda bir şekilde oluşturmaya başarıp alt tabakada toplumsal normlarla öğüttüğümüz bu en temel gerçeğin üst tabakada da para ve güç istemci içinde kendi içine çöküşünü gösteren bir son sezonla karşılarıyoruz. Bunu da çok yakından gösteriyor çünkü dizinin o birbirinden hain karakterlerinin her biriyle en direkt temaslarımızı finale giden yolda kuruyoruz. Malum Game of Thrones'un ihanetleri genelde sonu ölümle biten tek seferlik birer şok iken, Succession'ın karakterleri rutine bağlanmış bir şekilde, soğan gibi katman katman soyar. Finalin başarısı da bu karakterleri çıplak bırakma işini nihayete erdirmesinden geliyor bence. Logan'ın manipülatif ve namevcut babalığı fena çatırdadığı bir iki an sonrasında her zamankinden güçlü devam ederken, kardeşler arasındaki toksik bağ hem en taze ve tatlı hem de en çürük ve acı meyvelerini aynı istikamette veriyor. Milyarlarla milyonların hayatına etki eden şirket hissedarlarının içinden nasıl ufak üç çocuk çıkabileceği en sert şekillerde insanın suratına çarpılıyor. Dizinin en vurucu sahneleriye bana kalırsa her zaman için harika işlendiğini düşündüğüm Tom ile Shiv ilişkisinden çıkıyor. İkisinin birbirlerine olan tüm duygularını kustukları unutulmaz bir sahnenin ardından finalde kendilerini buldukları konum gerçekten akıldan kolay kolay çıkacak cinsten değil. Oyunculuklar tam kadro diilere destan, topyekûn prodüksiyon da muazzam olunca

Succession modern tragedyasının yazım başarısı izleyiciye tavizsiz bir şekilde geçiyor, karakterler ne kadar ani taraf değiştirirse, sizin de o kadar ani taraf değiştirebildiğiniz bir akıntıda sürükleniyorsunuz.

Final sezonu karakterlere ettiği muamele bu kadar başarılıyken, ele geçirmek için entrikadan entrikaya koştukları Waystar şirketinin bir medya devi olarak gücünü ve bu gücün toplum üzerindeki etkisini de izleyiciye harika aktarıyor. Burada sahne ışıklarını dizinin bu çerçevedeki tepe noktası olup, Amerika'daki başkanlık seçimini konu alan "America Decides" isimli bölüme çevirmek gerekli. Tam da 15 Mayıs günü yayınlanan ve basın toplum algısına yön verişini çok etkileyici bir şekilde gözler önüne seren bölüm, ülke gündemimize tesadüf bir paralellik sahibi olmasından kelli diziye çok başka bir tat kattı benim için. Diziye günü gününe takip ediyordum çok karmaşık duygular içinde olurdum, etmediğime pişman olmamdaki yegâne sebep bana bu tek muhteşem bölümde sunulmuş oldu.

Ha tabii asla ve asla ömrümde izlediğim en iyi dizilerden birini tüketmiş olmaktan alıkonulmadım. Başından sonuna temponun düşer, şahsımın da sıkılır gibi olduğu her dakikanın karşılığı finale yaklaştıkça verildi. Son bölümün son sahnesi de bitip yazılar akmaya başladığında "neredeeen nereyeee" hissiyatı içimi bir güzel oydu, o oyuğu eksiksiz dolduracak başka bir dizi bulmam da yine The Sopranos sonrasında olduğu gibi zor olacağı benzer.

EDİTÖRÜN NOTU: Toksik aile ilişkilerini, belki de gerçeküstüne çıkmadan olabilecek en büyük ölçekte, bu kadar başarılı işleyebilecek bir başka dizi daha görebilmemiz çok ama çok zor. ★★★★★

YARATICILAR: Isaac Aptaker, Elizabeth Berger OYUNCULAR: Hilary Duff, Christopher Lowell, Francia Raisa, Suraj Sharma, Tom Ainsley, Tien Tran, Kim Cattrall KANAL: Hulu IMDB PUANI: 5,6

SEZON 2

HOW I MET YOUR FATHER

Mother'lısının ağır hayranı olarak bayağı merak ederek başladığım How I Met Your Father çoğu sempatiklikten uzak olan karakterleriyle, aman çağdaş olalım derdiyle her yerini kötü sosyal medya şakalarıyla doldurmasıyla bayağı tatsız gelmişti. Ama özel bir zaafım var bu tip arkadaş gruplu sitcom'lara, kötü mottü bile olsa bir şekilde keyif alarak izlemiştim ilk sezonu.

İkinci sezon... İlki kadar kötü değil. Aşırı itici bulduğum karakterler hakkında biraz daha nötr hissetmeye başladım. "How do you do fellow kids" modundaki "çağdaş" esprilerin suyunu çıkarmayı da bırakmışlar. Ha, iyi bir diziye dönüşmüş mü? Hayır, alakası yok. Hâlâ "Öyle bir best man olacağım ki best man olacağım" gibi beşinci seviye şakalarla dolu. Mother'lısının aksine şakaların %90'ının Amerikan popüler kültürüyle alakası olması da hiç yardımcı olmuyor. (Mother'lısı da ilk sezonlar haricinde çok şey değildi ama sen bilirsin yine tabii... -Can) Ama yine de "eh işte" kıvamına ulaşmış biraz. İlk sezona 2 vermişim, hadi buna da 2 buçuk vereyim. Her şeye rağmen iptal olmadığı için mutluyum, arada sırada böyle tırt bir diziden beklenmeyecek kadar güzel sahneleri oluyor, o sayede izlediğime pişman olmuyorum. İlk sezonunki gibi ikinci sezonun da final bölümünü bayağı sevdim mesela. Mother'lısından gelen konuk oyunculara kaçınılmaz olarak bombastik zaten. ■ ÖMER



EDİTÖRÜN NOTU: Sitcom'lara özel bir ilginiz yoksa uzak durun. Varsa... Eh işte, denemeye değer. ★★★★★

%71'i FİLM OLAN ADAM

@EREN_ERYUREKLI



Eren Eryürekli



ANIARA



★ 3,6 / 5

NOCEBO



★ 3,3 / 5



Dev kapitalist şirketlerin üretimlerini üçüncü dünya ülkelerinde fütursuzca yaptırıp oradaki insanlık dışı şartları da hiç umursamayırları malumunuz. Tam da bu temadan yola çıkıp bir ev istilası korkusu çekmekse bence iyi fikir. Nocebo belli bir yere kadar elindeki tuşlara çok iyi basan, gerek oyunculukları gerek korku öğeleri gayet kaliteli olan bir film. Tabii kendine has kusurları da yok değil.

Zamanla fazlasıyla tahmin edilebilir oluşu ve biraz fazla gözüne parmak mesaj

kaygıları dışında temposu ve Filipinler folklorunu gayet zengin bir şekilde verebilmesiyle benzerlerinden ayrışıyor. Ama yahu şu Eva Green'e artık bu kaçınıcı aklı gidik kadın rolü oynatışınız?! kadıncağız gözlerini belirtmekten yüzü çökmüş resmen. Ha bu elbette filmin keyfini düşüren bir unsur değil ama bir tekrar hissi de yaratıyor. Yer yer fena halde gergin sahneleri ve yönelttiği eleştirilerle Nocebo izlettiğine pişman etmeyen bir korku filmi olmuş son kertede.

İsveçli şair Harry Martinson'un epik şiirinden uyarlanan Aniara has bir varoluşsal bilimkurgu. Herkesin seveceği bir film olmasa da özellikle pandemide yaşadığımız izolasyonun bir benzerini bu sefer uzayda yaşayan bir gemi dolusu insanın bu yeni yaşamlarına alışma süreçlerini izliyoruz. Mars'a gidecekken kazara rotadan çıkan gemi yakıtı da bitince uzayda sürüklenmeye başlar. Mürettebat durumunu kurtarmak için çareler ararken bizim odağımız MIMA isimli insanlara dünyadaki güzel anılarını gösteren sanal gerçeklik odasının operatörü Mimaroben'de olacaktır.



Sinir krizleri, delilik, intiharlar başlar. Uzayın sonsuz karanlığı insanları boğar ve ruhlarını ezerken çok geçmeden bir tür uyuşturucuya dönüşen MIMA da infilak eder. Kaptan ve ekibi yavaş yavaş çöken bir toplumu ayakta tutmaya çalışsa da tıpkı pandemide yaşadığımız gibi benzer anksiyeteleri tetikleyen hissiyatlar bir virüs gibi insanların kalplerine yerleşir.

Ortaya çıkan dinsel fanatikler ve orjiler umudun yokluğunda primitif formuna dönüp yabancılaşan insanı bize anlatırken bebekler doğmaya başlar. Belki de yetişecek yeni nesiller durumu kurtaracaktır. Ama Aniara ana akım bir bilimkurgu olmadığından var olan dehşetin ve sıkışmışlık duygusunun dozunu film boyunca arttırarak hayli pesimist bir söylem tutturuyor.

Uzayın karanlığı ve değişmez manzarası için Mimaroben bir çözüm buluyor bulmasına ama yıllar yılı süregelen yolculuk ve yaşanan başka bir kaza artık herkeste bu yeni hayatlarına alışmaları gerektiği fikrini kabul ettiriyor. Olur da düşündürücü ve karanlık bir bilimkurgu arayışındaysanız buyurun Aniara'yı izleyin, ben filmin bazı fikirleri daha derinlemesine işlemesini isterdim ama bu kadarı bile gayet kafa açıcıydı o yüzden çok da üzerine varmıyorum. Gecenin sakinliğinde ve yalnız izlenmesi daha etkili olacak bir çeşit Cennetten Kovuluş öyküsü Aniara ve hayli can acıtıcı...

TENET



★ 4 / 5

Bizler zamanın kölesiyiz. İleriye de gitsek geriye de gitsek onun hükmünden kaçamıyoruz. Peki bu noktada özgür irademiz ne kadar geçerlidir? Bir şeyler bizi zamanda geriye çekip huzursuz anılar bataklığına attıkça geleceğe attığımız adımların ne gibi bir anlamı olabilir? Tenet sırf bana bunları ve daha fazlasını düşündürdüğü için muhteşem bir rubik küpmüş ilk seyrimde idrak edemediğim üzere. Her şey yerli yerine oturmadan evvel olaylar öyle bir karışıyor ki çözmesi imkansız gibi görünüyor ama yanıtlar yine de avcumuzda duruyor. Biraz dirayet ve iradeyle de üstesinden gelinmeyecek mevzu yok gibi.

Burada filmin bilinçli olarak isimsiz bırakıp içini doldurmadığı kahramanının zaman içinde sürekli hareket halinde olan özne ve hedeflerinin de fiziksel düzlemde etkileşime geçtiği nesneler olduğu besbelli. Ama baş aktörümüz her daim zamanın kendisi. Etkileşime girmedığı özne ya da nesne yok; filmin müziği, efektleri, yarıda kesilen diyalogları ve hatta kendi 2 buçuk saatlik süresi bile zamanın amansız

tesiri altında. Tersine yaşanan dönüşler, geri vites giden arabalar, zamansal paradokslar ve iç içe geçmiş bir geçmişle gelecek. Hepsi filmin başı sonu bir Uroboros Yılanı'nı anımsatan isminde bile olan kavramlar.

Bir bakış açısına göre bizler de kendi mazimizi ve geleceğimizi içimizde taşıdığımızımızdan çift yönlü zaman yolcularıyız. Zamanın entropisi ileriye dönük şekildedir ve süreç içerisinde başkalaşmaya, stabilizasyon kaybına ve nihayetinde dağılmaya mahkumdur. Esasından be an be an çürüyüp giden çetresel olan bizler de bu kurallar bütününden muaf değiliz. Peki bu noktada geçmişe takılıp kalmak niyedir, gidebileceğimiz tek yön gelecektir?

Filmdeki bir soygun sahnesinde karakter gelecekte engellemeye çalıştığı olayı yaratıcısı oluyor ama bunun da önüne geçmek için daha karmaşık bir plan daha yapmak zorunda kalıyor. Bazen gelecek için savaşıp inat etmek faydalı olsa da çıkmaz sokaklara dönüşen anı parçalarının bizi birer kara delik gibi vakumlamasına izin vermek -yani bile bile o geri sarılmış



kurşunu yemek- en geniş açıdan yaşamın dinamiklerine ve gerçekliğe şirk koşturmak. Bazen vazgeçmek gerekir. Çünkü inat etmek filmin baş kötüsü gibi kendinle birlikte dünyayı da ölüme mahkum etmektir. Var olanı gaz ve toz bulutu ardındaki belirsiz bir geleceğe satıp her şeyini kaybetmek demektir. Filmdeki ajanlar bizi patlamamış o bombanın tehdidinden korumak için canlarını ortaya koyarken bizler kendi geleceğimizi adına daha azını ortaya koyuyorsak o yaşamın 'bizim' olduğunu nasıl iddia edebiliriz ki?...

DAYS OF BEING WILD



★ 3,8 / 5



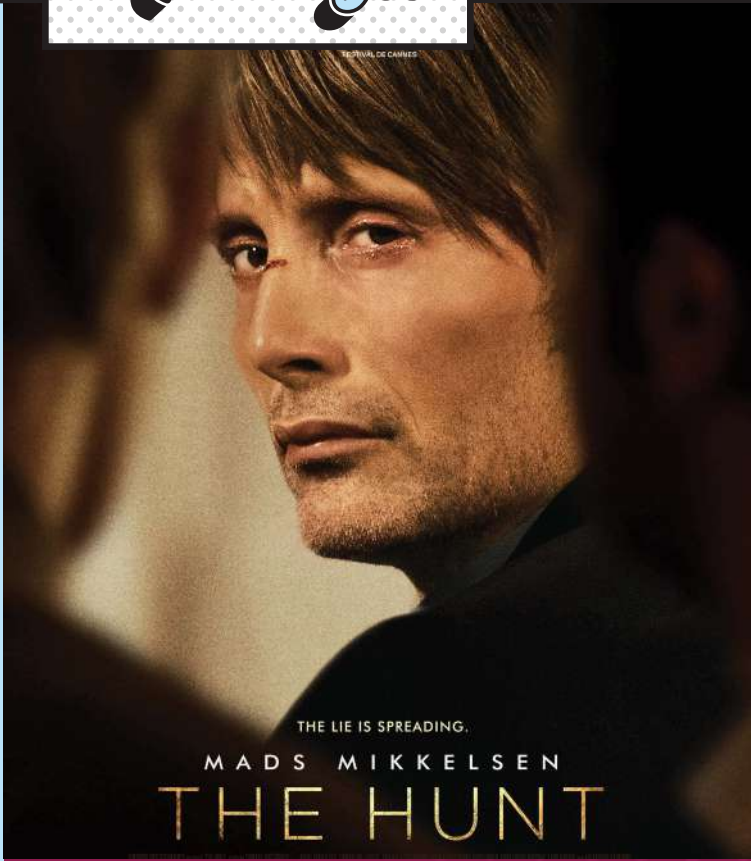
Eşyalar geride bırakıldıklarında üzülmürler mi? Peki ya dakikalar, saatler, yıllar? İnsanlar? Geride kalan belki hemen unutulmaz ya da yarısı kolay sarılmaz ama istenmeyen bir yer olduğunu bilmek bir insana ne yapar? Bizi üzüntülere gark etmekte usta olan Wong Kar Wai karmaşık bir ilişkiler ağında bu hüznü soruyu kovalıyor Days of Being Wild'da.

Evlatlık verilmiş serseri bir erkek kendi aidiyet sorunlarını kadınlara olan doyumsuz yaklaşımla gidermeye çalışırken annesi genç sevgiliyle bunu atlarmaya çalışır. Terk ettiği kadınlar onu takıntı haline getirirken bir gece bekçisi umudun ve imkansızlıkların ötesinde bir hayat kurma peşinde. Hepsinde yuvası kuşlar olan bu karakterlerin keşifimleri, ayrışmaları ve çarpışmalarıyla hayatın kendisine dönüşür.

Özlemle anılan kişiye ulaşamamak, bir haber almayı beklerken gecelerce kendi hareketlerini milyon kez gözden geçirmek, uyuyamamak. Gündüzleri ölesiye vorulmayı arzulayıp

geceleeri yine onun düşüncesiyle uyuyamamak. Kendini suçlamak. Bunu günlerce tekrar etmek. O keyifli anların içinde sıkışıp kalmak ve bir dakika daha ileri gidememe duygusu. Mutlu olduğun yerin artık olmaması, olmayacak olması. Bunu kabullenememek, hepsini tekrar etmek. İnsanı delirten özlem patlamaları, bir şey yapamamak...
Tekrar.

Tüm bu yıkıcı duygular ve daha fazlası kanatlanıp uçuştuğunu sanan bu biçare ruhlar galerisinin kırık dökük parçaları adeta ve her karakter konacak bir yer arıyor. Baştan kafeste olanlarsa asla kanatlanıp özgürce uçamazken yaşamlar akıp gidiyor. Hikâyeler aynı kalıp insanlar değişiyor. Melankolik müzikler ve Hong Kong'un ı sıkış tıkiş apartmanlarında çözülen ruhların yankıları sokakları paralayan yağmurun sesine karışıyor... Dakikalar akıyor... Ve biz hangisinde kısılıp kaldığımızı belki de hiç bilemeyecekken yaşamı buradan ibaret sanıyor, uyumaya çalışıyoruz bosuna...



THE HUNT



★ 4,4 / 5

Bir küçük yalan bin büyük iyiliğe bedeldir. İlginç şekilde insanlar da topluluk bilinciyle bu yalana inanmaya meyillidirler ve dağdan aşağı yuvarlanan bir kar topu gibi daha çok kişi inandıkça o yalan da büyüyüp gerçeğin ta kendisi oluverir. The Hunt böylesi neredeyse masum bir yalanın topluluğun sevilen bir üyesinin hayatını nasıl kararttığına dair nerdeyse bir korku filmi.

Çocuk taciziyle suçlanan öğretmen rolünde Mads Mikkelsen kariyerinin doruğunda resmen filmde. Zamanında "Tamam bu adam masum ama tüm çocuk tacizcileri böyle değil, hatta çocuk direkt kötü gösterilmiş" gibisinden tartışmalar dönmüş-tü filmle ilgili. Lakin yönetmen Thomas Vinterberg bence öyle bir denge tutturmuş ki izleyici asıl eleştiri oklarını kan donduran tutumlarıyla beni çileden çıkartan kasaba halkına yönlen-direbiliyor. Öğretmen Lucas ve oğluyla empati kurmak da gayet

kolay.

Toplumlarımız için en büyük risklerden birisi sürü psikolojisi. Çocuklarının yalan söyleyebileceğine karşı aşırı korumacılıktan gelen körlükle hareket eden büyükler tüm objektif bakışlarının yitirip bunu çevrelerine de yayarken bu önyargı sarmalı dönüp dolaşıp kasabalının vicdanında kanayan bir yaraya dönüşecek.

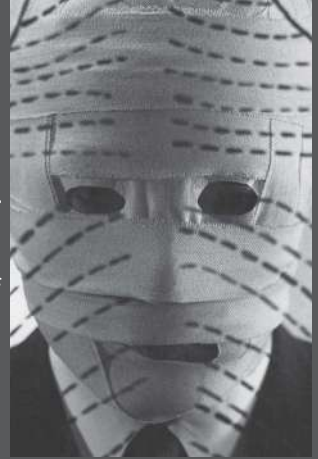
Baştan sona diken üstünde hatta sonlara doğru normalde gayet masum görünebilecek bir sahneyi tüylerim ürpererek izledim. Çocukları sevmiyorsanız bu film daha da sevmemenize yol açar, seviyorsanız da mesafenizi arttırmak isteyebilirsiniz onlara karşı. Zira küçük çocukların moral kodları ve değer yargıları henüz gelişmediğinden ve saf kaos olduklarından söylediklerinin etkisini kavrayamayabilirler. Yine onların dediklerine inanırken de birden fazla kez durumu sorgulamakta fayda var.

THE FACE OF ANOTHER

★ 4,2 / 5



Yüz nedir? Bir Japon deyişine göre insanın üç yüzü vardır: Biri dünyaya gösterdiği, diğeri yakınlarına ve ailesine gösterdiği, sonuncusu da hiç kimseye göstermediği gerçek yüzü. Peki dışa açılan bu en korunaksız kapımız yok olursa ne olur? The Face of Another bir kaza sonucu yüzü komple yok olan bir adamın kendisiyle olan savaşını anlatıyor.



İlginçtir birbirinden tamamen bağımsız şekilde Persona ile aynı yıl (1966) çekilen bu film de bireyin kimlik arayışına ve kendine yabancılaşmasına odaklanıyor. Ben bunu dönemin Ze-itgeist'ına bağlıyorum. Yani büyük savaşların bittiği ama yaralarının sürdüğü, hafiften globalleşmeye başlayan bir dünyada en değerli varlığımızın kimlik olacağının anlaşılabacağı yıllar. Adamımız sonradan plastik cerrahi sayesinde yeni bir yüze kavuşurken maske onun avatari oluyor adeta. Filmin buralarda resmen internetteki anonim kültürün getireceği özgürlükleri ve tehlikelerini bu maske üzerinden tasvir etmesiye dudak uçuklatıcı bir öngörü örneği.

Adamımız zaman geçtikçe maskeye ve yeni 'kimliksizliğine' daha çok alışırken onu sürekli uyaran doktoruyla arasındaki ilişki de derinleşip daha çetrefilli hale geliyor. Bir diğer yandan akan paralel bir öyküdeyse yüzü radyasyondan yaralı bir kızın abisiyle olan sıkıntılı ilişkisine tanık oluyoruz. Kızın sürekli savaş çıkacak endişesi ve atom bombası mağdurlarının kaldığı akıl hastanesine gidişleri hep bu toplu yok oluş korkusundan. Bizler atomize olmayı benliğin parçalanıp tekillleşmesi olarak algılarken Japonya'da bunun gerçekten atomlarına ayrılmak olarak da algılanabilmesi insanın yaşayabileceği en büyük korkulardan olsa gerek.

Zaten hem bu yan hikâyenin sonu hem de bizim adamın doktoruyla sokaklarda yürüdüğü sahnede tanımsız et parçalarının, hamurumsu şekilsiz yüzlerin olması tesadüf değil. Yüz belirsizleştikçe kimlik ve bilinç de bir algısal çamurun içine batıyor. Yitiyor. Avatarların dominantlığındaki bir metaverse dünyada kimin hangi gerçekliği benimsediğini nasıl ayırtabiliriz? İki kişinin aynı şeyi görmediği bir düzlemde gerçekliğin veya kimliklerin ne anlamı kalır ki?

Ve başkasının gözlerinin ardından baktığımız bir dünya ne kadar gerçek olabilir?..

LAWRENCE OF ARABIA



★ 4,8 / 5

Kabul ediyorum filmi bir 60 yıl kadar geç izliyorum fakat buna da değermiş bence. Daha başlardaki kibritten güneşe yapılan match cut'tan bunun sıradan bir Hollywood epiği olmayacağı belliyken filmin geri kalanına yayılmış olan muazzam modern hissiyat da beklentimin çok dışındaydı. Yenilenmiş 4K versiyonuyla zaten dün çekilmiş gibi duran yapımın beni esas vuran yanıysa özünde harika bir karakter çalışması olması.

Şimdi burada gelip Lawrence şöyleydi böyleydi Osmanlı'ya çok kötülük etti muhabbetine girmeyeceğim. Adam görevini yapmış ve içinde çokça vakit geçirdiği bir topluluğa bağlanmış ister istemez, hepsi bu. Film de zaten bir Emperyalizm güzelleme değil, aksine karakterini önce kahraman sonra Mesih yapıp nihayetinde de parçalanmış ruhlu bir insana dönüştürerek müthiş bir yolculuk sunuyor. Kimisine 3 saat 48 dakikalık süre çok uzun gelebilir ama bu bile o kadar güzel bir tempoyla dengelenmiş ki kurgudaki ustalığa şapka çıkarmak lazım.

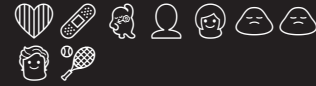
Peki ya olabilecek en büyük ekranda izlenilmesi gereken görseller? Karizması ekranın dışına taşan oyuncuların performansları? Müzikler? Evet, klasik bir Hollywood

epiğinden bekleyebileceğimiz her şey Arabistanlı Lawrence'da var ama o bunların ötesine geçip modern bir başyapıt sayılabilecek özellikleriyle halen güncel kalabiliyor. Çoğu insan filmde hiç kadın başrolün hatta konuşan kadın rolünün bile olmayışını eleştirir. Aslında bu filmde kadınlar sessizlikleriyle erkeklerin bütününden fazla şey söylüyorlar ve savaşın dehşeti onların suskun anlarında daha bir yüzümüze çarpıyor.

Peter O'Toole bu filmde inanılmaz. Beyaz çöl giysisiyle kitleleri peşinden koşturan tam bir terörist İsa iken, üstüne asla oturmayan asker üniformasıyla da sümsük bir subaya dönüşen her renkten bukaletun adeta. Eskinin yıldızlarının ışığının ne kadar parlak yandığını bu filmde bir kez daha gördüm ve üzüldüm biraz. Günümüz, Lawrence gibi sahte kurtarıcıların 'influencer' adı altında kitleleri boş zaferlere sürüklediği bir arenayken biz Lawrence'ı Araplara sattığı özgürlük masalı için suçlayabilir miyiz acaba? Veya genel olarak içten çürüyen Kapitalizmin Lawrence'ın yükselişi ve düşüşüyle olan paralellikleri son derece dikkate değer değil mi? Tüm bu sorular ve enfes çöl manzaraları beynimi meşgul ederken "Esas sorun hep bir kurtarıcı bekleyen halk kitlelerinde değil mi?" demekten kendimi alamıyorum doğrusu...



ALPS



★ 4 / 5



Biz insanlar aciz canlılarız. Elimizde olanların gidişini veya yok oluşunu kabullenmekte zorlanıyoruz biteviye. Ama farkında değiliz ki biz ne yaparsak yapalım elimizdeki yalnızca kendi hayatımız, diğer her şeye gelip geçici. Bize ait değil. Bir serap. Uyanık görülen bir rüya...

Yorgos Lanthimos'un sarsıcı filmi Alps yakınlarını kaybedenlerin bu yakınlarının yerine geçip onlar gibi davranan bir gruba odaklanıyor ve zamanla onların bu rollere bürünmelerini, kendi benliklerinin yitmesini ve parçalandıkları köşelerde kayboluşlarını anlatıyor. Grup bir anlamda hem bedenlerini hem de ruhlarını kayıplarının travmasını atlatamamış insanlara satıyor ama ne uğruna?

Ne uğruna biz de sevgimizi belki bir anda yok olacak yaşam parçalarına veriyoruz? Anın güzellikleri için mi? Anılar çok güzel diye mi? Hem o anılar gün geldiğinde kalplerimize saplanan paslı çiviler olmuyorlar mı? Bağlarımız er ya da geç yalnızca acıyla baş başa bırakmıyor mu bizleri? Filmin karakterleri bu acıları dindirmeye veya hafifletmeye çalışırken kendi ruhlarında onulmaz kırılmalar yaşadıklarını çok geç olmadan fark edemiyorlar. Bir başkası 'gibi' olmak, onlara bir başka hayatı sunmuyor.

Gece olup da şehir kararınca onlar da kendi yaşamlarının aciz gölgelerine saklanıyorlar mutsuzluk içinde. Başkalarının derisinin altında yaşamaya çalışmanın zorluğu kaypak bir dalga gibi onları alabora ederken kendi aralarında dâhi rol yaptıklarını seziyor izleyici zamanla. Ve bu kişilerin 'gerçek' kişiliklerini çoktan yitirmiş avare can kırıkları olduğunu ürpererek fark ediyorum ve bu dehşetengiz hisle film beni bırakırken yönetmen Yorgos'a saygılarımı sunuyorum yeniden ve yeniden...

JEFF VANDERMEER GÜNEY MENZİL ÜÇLEMESİ

Natalie Portman'ın aynı isimde bir filmi vardı ilk kitap için, Annihilation (2018). Zamanında çok ilgimi çekmiş olmasına rağmen bu filmi izlemeye asla vaktim olmadı. Üstüne üstlük bir de kitaptan uyarlama olduğunu öğrenince dedim ki ben önce okurum bunu. İzlemeyle pek de aram yok zaten. Ve ilk kitabı Yok Oluş'u bir oturuşta bitirdim. Sanırım aralıksız altı saat falan sürdü. Belirsizlik, şüphe ve ana karakter olarak bildiğimiz ve sorgulayamadığımız her şeyin bizi bir sayfa ve bir sayfa daha okumaya itmesi... Eksikleri olmakla birlikte bu eksiklerini yarattığı dünya ve sonuna kadar insan boğmadan koruduğu gizemle tamamen göz ardı etmemi sağlayan bir kitap olmuştu Yok Oluş. Uzun süredir beni bu kadar içine çeken bir kitap okumamıştım. Hemen de ikinci kitap olan Yetki'ye başlamak istedim.

Lakin... İlk kitaptaki vahşi doğa ve devinim duygusu gitmiş. Yerini tam anlamıyla yerinde sayan bir devlet dairesine ve kağıt hızında ilerleyen bir adama bırakmış. Bu devlet dairesi The Southern Reach. İlk kitapta içinde bulunduğumuz gizemli bölgeyi araştırmak için kurulmuş bu devlet dairesi, araştırmaların sonuçsuz kalması sebebiyle gittikçe gözden düşmüş, çalışanları da içinde bulundukları departmanlar kadar yerlerinde sayıyorlar. Ve biz de Southern Reach'ın yeni müdürü Kontrol'ün annesinin ne kadar gizemli ve ilgisiz olduğuyla ilgili yakınmasını dinliyoruz 100 sayfa kadar.

Eğer ilk kitap orijinal bir kozmik korku hikâyesiydiyse, ikinci kitap hayatında ilk defa yaratıcı yazarlık dersi almış birisinin Kafka'yı taklit etme çabasından öteye gidemiyor. "Yuh, çok ağır olmadı mı?" diye sorabilirsiniz ama o zaman ben de sizi Yetki'yi okumaya davet ediyorum.

Hiç Kafka okumadıysanız, kendisinin kitaplarında genellikle asla ilerlemeyen bürokratik açmazlar vardır, evet ama bu aç-



mazlar karakteri duygusal olarak ileri taşır. Okuyucuyu sorgulamaya iter. Gelin görün ki Kontrol'de bunlardan hiçbirisi yok. Karakterin iç dünyası sıkıcı, annesi ve babasıyla olan sorunları hikâyenin gidişatında bir duygusal devinime yol açmıyor. Daha çok uzun yol otobüsünde yanınıza acayip geveze ve her şeyini paylaşan biri oturmuş gibi hissettiriyor.

Southern Reach başka herhangi bir işe yaramaz devlet dairesinden farksız. İçindeki karakterler kopuk. Kitabın çoğunluğu sanki bir gizem varmış gibi değil de yazar henüz ne anlatmak istediğine karar verememiş ve zaman kazanmaya çalışıyormuş gibi kendi etrafında dönüp duruyor.

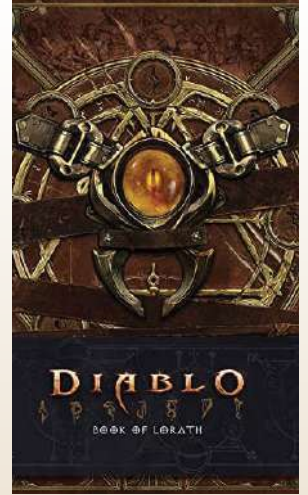
En sonunda ise insan, "Bu bilgileri 150 sayfada öğrenebilirdim, bu dandik roman da harika bir kısa hikâye olabilirdi" diyor.

Üçüncü kitap için hayatımda yapmadığım bir şey yaptım ve gittim Goodreads'ten yorumlarını okudum. Toparlamak ne kelime, daha bile düşüyormuş tempo ve akıcılık. Okumayacağım arkadaşlar. Hayat kısa, kuşlar uçuyor. Başka bir şey okurum.

İlk kitabı tek başına okuyabilirsiniz. Öneririm de. Ama bir üçleme olarak The Southern Reach ayakta duramıyor maalesef. ■ GÜLHİS

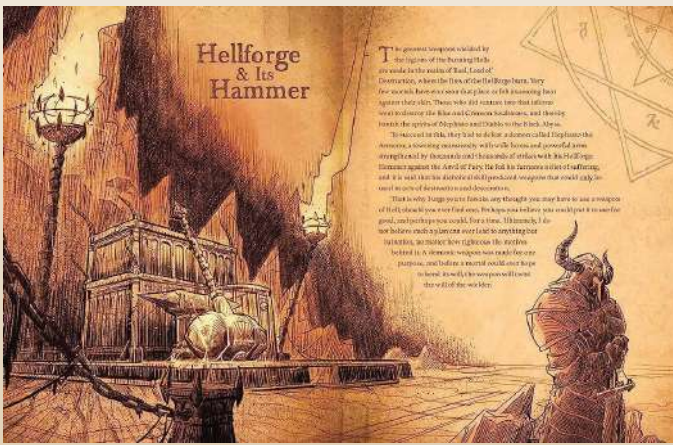
EDİTÖRÜN NOTU: İlk kitap kendi ayakları üstünde durabilen harika bir kozmik gerilim hikayesiyken peşinden gelen kitap hikayeyi sulandırmış. Son ikisi tek bir kitap olabilirmiş, belki de öyleymiş ama... İlk kitabı gölge düşürmüş üçleme olması.

Yok Oluş: ★★★★★ - Yetki: ★★★★★ Kabulleniş: -



DIABLO: BOOK OF LORATH

Bundan taa 11 sene önce Diablo III'ün çıkmasından kısa bir süre önce "Book of Cain" diye bir kitap çıkmıştı, belki hatırlarsınız. Diablo külliyatına düşkün olan benim gibiler için bulunmaz bir nimetti adeta, çünkü serinin hikâyesini ve karakterlerini alabildiğine detaylı şekilde Deckard Cain'ın ağzından kaleme almışlardı bu kitapta. Sonra Reaper of Souls'un çıkışıyla birlikte "Book of Tyrael" çıktı; bu sefer Tyrael'in kaleminden daha geniş ve Cain'ın kitabında bulunmayan detayları dinledik. Derken bir noktada "Book of Adria" çıktı. Onda da Cadı Adria'nın Sanctuary'deki yaratıklar ve iblislerle ilgili notlarını okuduk. Ve tabii Diablo IV'ün çıkışı da bize "Book of Lorath"ı getirdi bu sefer. İnanmazsınız ama o da oyunda bize eşlik eden Horadrim Lorath Nahr'ın bakış açısını yansıtıyor. (Bu arada bu kitapları daha önce almadıysanız hepsini birden içeren "Diablo: The Horadric Vault – The



Complete Edition"ın varlığından da haberdar etmiş olayım sizi.)

Neyse, Book of Lore diyordum... Bu sefer kitap daha çok Sanctuary üzerinde bulunan artefaktlara ve güçlü nesnelere odaklanmış. Ama aynı zamanda oyunu bitirmiş olduğunuzu varsayarak oyunda olan bazı olaylara da atıf yapıyor; hatta ve hatta senaryonun bittiği noktadan sonrasında neler olduğuna dair de bizi biraz daha aydınlatıyor. Çok spoiler'a girmek istemiyorum ama Lore'nin Sanctuary'nin dört bir yanına giderek güçlü nesneleri toplaması ve eşi benzeri olmayan, yeni bir koruma büyüsü yaratışını takip ediyoruz. Kitabın "kimin için" yazıldığınıysa oyunu bitirdiyseniz tahmin ediyorsunuzdur zaten.

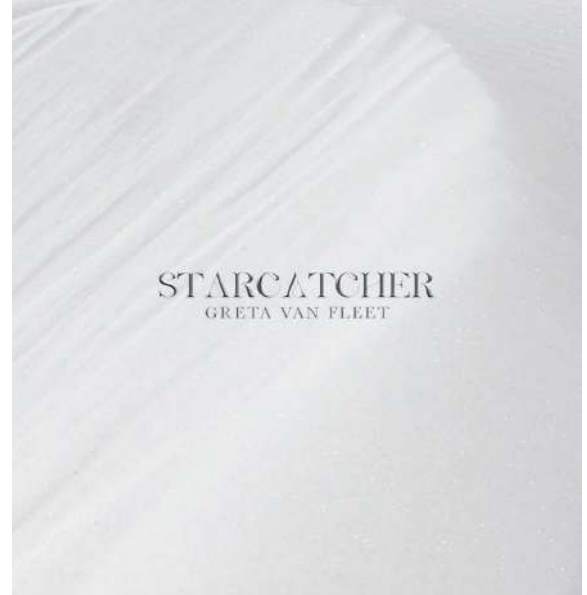
Açıkçası dediğim gibi güçlü nesnelere odaklanması bir yerde hoş kitabın. Önceki oyunlarda Legendary olarak gördüğümüz bazı eşyaların ne işe yaradıklarına dair akılcıca yazılmış göndermeler çıkmış ortaya. Ya da daha önce detaylarına çok hakim olmadığımız konularda Lore'nin yorumlarını okumak hoş olmuş. Arada bir Wirt'in bacağı gibi konularda "Cehennemin kontrol ettiği inekler tarafından ele geçirildiği söyleniyor ama olur mu canım öyle şey?!" gibi yorumlarını okumak da eğlenceli.

Blizzard'ın çıkarttığı lore kitaplarını takip ediyorsanız bunu da çoktan arşive katmışsınızdır belki de. Ama okumazsanız da bilmeniz gereken önemli kısımları geçen sayıdaki Diablo IV incelemesinin içine sıkıştırdım ben zaten. Böyle de hizmette sınır tanımayız işte... ■ CAN

EDİTÖRÜN NOTU: Lore kitaplarının meraklısıysanız okunur.

★★★★★

GRETA VAN FLEET STARCATCHER



Çıkış albümlerinden bu yana 6 sene geçti Greta Van Fleet'in ve şimdiden 4. albümü dinliyoruz şaka maka. Tabii ilk albümün büyük popülerliği ve beraberinde getirdiği "Led Zeppelin varisleri" algısı büyük bir rüzgar getirdi onlara ve çok da iyi kullandılar açıkçası. Ancak 2021'deki The Battle at Garden's Gate albümüyle beraber ben artık onların daha az Led Zeppelin daha çok Greta Van Fleet olmaya başladıklarını düşünüyorum. Ve Starcatcher ile de bu durumu korumuşlar.

Ha hâlâ Led Zeppelin dokunuşları var. Mesela The Falling Sky'daki harmonika kısımları When The Levee Breaks'i anımsatıyor anında, ya da Runway Blues başlı başına Rock and Roll'a selam şeklinde. Ama genel hissiyat daha çok country'e kaymış durumda. Akustik gitarın kullanım şekli ve vokalin melodik yükselmeleri bunun en büyük göstergesi. Bu da tabii Minnesotalı yerlileri daha çok mutlu ediyor. Grup da en çok Kuzey Amerika'da dinlenildiğini bildiği için bu durumu önemsemiş.

İstedikleri tarzı yapmalarında elbet bir sıkıntı yok ama Jake Kiszka gibi bir gitaristin var olduğu yerde insan uzun sololar istiyor, onu geçtim solo istiyor. Gönlüm "Ağlat şu Gibson SG'yi" diyor ama ağlatmıyor Jake. Bize de mecbur The Weight of Dreams'i tekrar açmak kalıyor.

Ha ama Jake tek gitarist olduğunu bu albümde de hissettirmemiş. O konuda hâlâ çok iyi. Bunu tabii albümün aranjisi yapan kişileri de beraber katarak söylemek gerek ama Jake zaten gitarla yatan kalkan biri olunca işler kolaylaşıyor. ■ MERT K.

EDİTÖRÜN NOTU: Amerika turnesini ve seyircisini daha çok önemsiyormuş gibi hissettirse de Starcatcher, Greta Van Fleet çizgisini korumuş. ★★★★★



ÇEVİRİ EDEBİYATIN YAPAY ZEKÂyla İMTİHANI

✍ M. İHSAN TATARI

Çevirmenlik mesleği son mu buluyor?

Gün geçmiyor ki edebiyat dünyamız yeni bir sansasyonla çalkalanmayadursun. Korsan bandroller, çevirmenlerin telif ücretlerini %2'lere düşürmek isteyenler derken şimdi de yapay zekâyla tercüme edilen kitaplar çıktı karşımıza. Üstelik sahte çevirmen isimleriyle, hiçbir ibare olmadan...

DeepL

Geçtiğimiz ay Kayıp Rıhtım forumlarındaki bir tartışmada Dedalus Kitap bünyesinden çıkan son kitapların çevirmenlerinde tuhaf bir durum fark edildi. Hepsinin ismi D, P ve L harflerini içeriyordu: Derin P. Lokman, L. Pamuk Edez, L. Pelin Ediş, Derya P. Laçın... Bu isimleri internete arattığınızdaysa karşınıza hiçbir

sonuç çıkmıyor. Çünkü gerçek değil; böyle kimseler yok. Dahası, her birinin editörü de yayınevinin sahibi olan Sayın Faruk Akhan olarak görülüyor. Hâl böyle olunca Kayıp Rıhtım'dakiler bu kitapların DeepL denen yapay zekâ çeviri programı tarafından çevrildiğinden şüphe etmeye başlamışlar.

Daha sonra bu durumu sosyal medya üzerinden daha geniş kitlelerle paylaştıklarında profesyonel çevirmen ve editörler başta olmak üzere birçok kitapsever bu duruma büyük bir tepki gösterdi. Dedalus Kitap'tan konuyla ilgili bir açıklama yapması talep edildi. Ve beklenen açıklama günün ilerleyen saatlerinde yapıldı. Sonuç tam da tahmin edildiği gibiydi. Dedalus Kitap özetle şöyle diyordu:

"Evet, yayınlarımızdan bazılarını yapay zekâ yoluyla çevirdik. İsimlerdeki bu harf bilmecesini de okurların dikkatini çekmek ve bizi açıklama yapmaya davet etmelerini sağlamak için yaptık. Yapılan çeviriler yayınevimiz bünyesindeki çevirmen/editör kadromuz tarafından kontrol edilmekte ve kesinlikle AI'den geldiği gibi basılmamaktadır(...) AI teknolojileri, sektörel bir yenilik olarak karşımızda dururken, bugün geldiğimiz noktada emeği değerli kılacak yeniliklere kayıtsız kalamazdık (...) Dedalus Kitap olarak AI destekli çevirilerimizin arkasındayız. Bu yeniliğin öncüsü olmaktan da çekinmiyoruz."

Tabii bu açıklama ortamı yatıştırmak yerine tartışmaların daha da alevlenmesine yol açtı. Okurların büyük bir bölümü aptal yerine konulmaktan, yayınevinin bu yaptığının sahtekârlığa girdiğinden yakındı. Dedalus Kitap'ın en azından söz konusu eserlerin kapaklarına "yapay zekâ yardımıyla çevrilmiştir" şeklinde bir ibare yazması gerektiğini, okurun saygıyı ve

şeffaflığı hak ettiğini, eğer durum fark edilmeseydi bu açıklamanın hiçbir zaman yapılmayacağını belirttiler.

Çevirmen ve editör cephesiyse yayınevinin bu yola her şeyden önce çevirmenlik maliyetlerinden kurtulmak için başvurduğunu savundu. Yapay zekânın edebi çevirileri yetkin bir biçimde yapamayacağını çünkü kültürel referanslara, göndermelere, üsluba ve bunun gibi daha birçok şeye hâkim olmadığını söylediler.

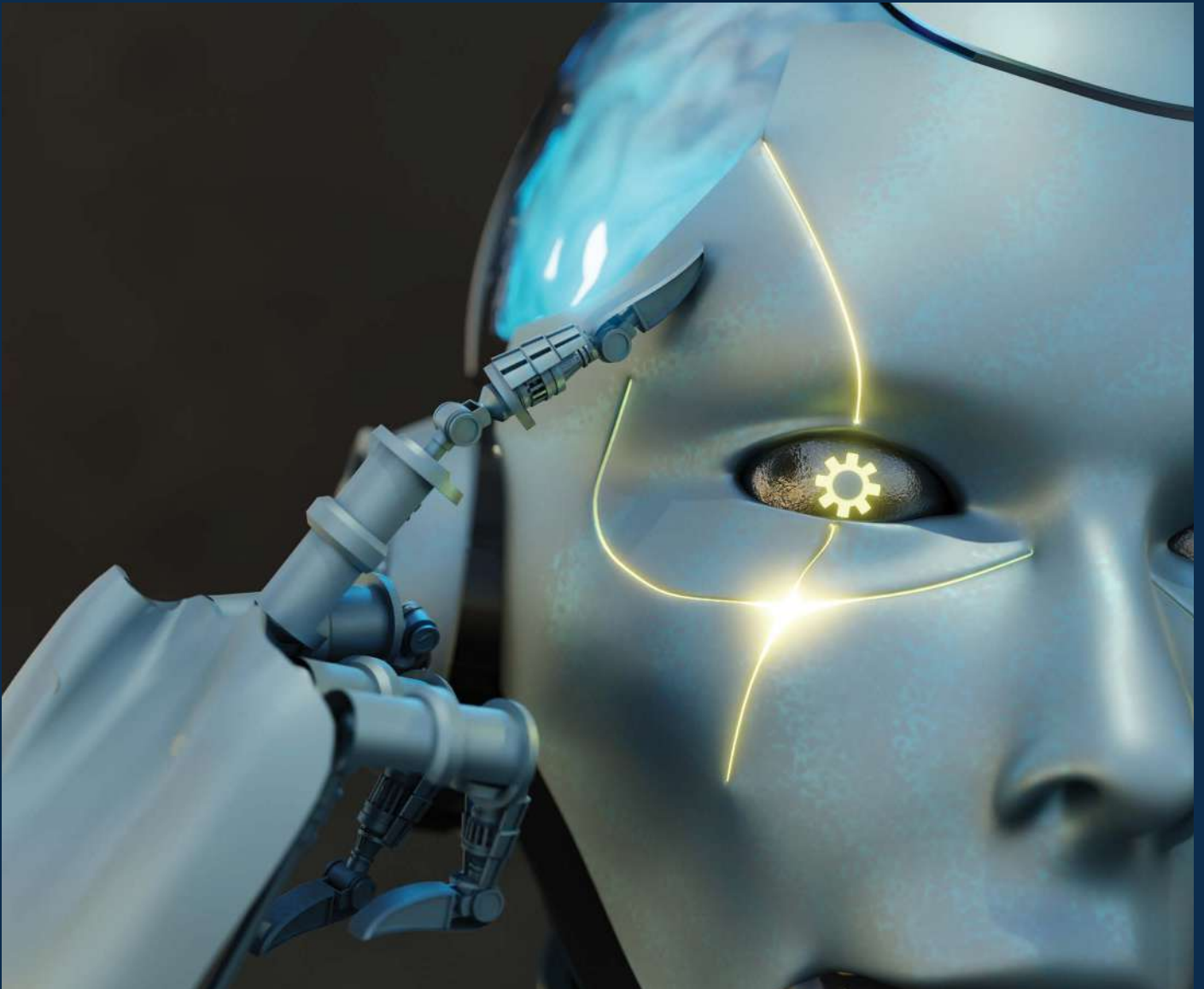
Para, para, para...

İşin romantizmini bir kenara bırakalım. Yayınevi her ne kadar bunu "emeği değerli kılacak yenilik" gibi süslü cümlelerle lanse etse de en nihayetinde amacı minimum harcamayla maksimum kâr etmek. Çevirmenler de yapay zekânın lezzetli, akıcı, bağlama uygun bir çeviri yapamayacağını savunurken açık açık dile getirmedikleri endişeleriyle işsiz kalmak, bunca yıllık emeklerinin boşa gitmesi. Yani her iki ta-

rafın derdi de para kazanmak, geçimlerini bir şekilde sağlamak.

Olaya yayınevi açısından bakarsak, ortalama bir edebi romanın çevirisi yaklaşık olarak 2-3 ay sürüyor. Buna 1-2 ay süren editörlük sürecini de eklediğimizde çeviri bir romanın piyasaya çıkmasının aşağı yukarı 5-6 ay sürdüğünü söyleyebiliriz. Bu sürecin sonunda çevirmene emeklerinin karşılığı olarak belli bir meblağ da ödeniyor. Kitabı serbest bir editör ve son okumacıya düzelttirdiğiniz takdirde işin içine onların ücretleri de ekleniyor tabii.

Dedalus Kitap'ın sahibi Sayın Faruk Akhan ise sosyal medyada yaptığı bir paylaşımda yapay zekâ destekli çeviri sayesinde toplam 6 kişilik bir ekiple 6 ayda 9 kitap yayınladıklarını duyurdu. Yani bu ne demek? 6 farklı çevirmene para ödemek-tense tüm kitapları yayınevi bünyesindeki 6 çalışanına daha kısa sürede tercüme ettirmişler. Hem zamandan tasarruf etmişler hem de çevirmenlere para ödemekten



kurtulmuşlar. Çevirmenleri tamamen ekarte etmişler.

Şimdi, süre ve maliyet açısından bakıldığında korkunç kârlı bir durum bu. Değil mi? Ama gelin görün ki Sayın Akhan'ın iddia ettiğinin aksine ortaya çıkan çeviriler hiç tatmin edici değil ne yazık ki. İş Bankası Yayınları için yaptığı Shakespeare çevirileriyle tanınan, başarılı çevirmen Sayın Yiğit Yavuz, Dedalus Kitap'ın yapay zekâ yardımıyla yaptığı tercümelerden birini sosyal medyada kısaca inceledi. Ve ortaya çıkan sonuçları takipçileriyle paylaştı. Aşağıda da göreceğiniz gibi, Dedalus'un YZ çevirileri edebi bir çeviride olması gereken kaliteden uzakta:

1) Çeviri: "Kararı duyuracakları an geldiğinde gecenin gölgeleri kokmaya başlamıştı, heyecanla bekleyen mahkeme salonu kararmıştı."

Özgün metin: "The shadows of night fell across the reeking, fevered court."

(Gecenin gölgeleri düştü leş gibi kokan, hararetli mahkeme salonuna.)

2) Çeviri: "Savcılık için dava son tamamlandı böylece."

Özgün metin: "This completed the case for the prosecution."

(Böylece savcılık için dava kapanmış oldu.)

3) Çeviri: "Onurlu bir ismi çamura bulanana bir hipotez öne sürüldü"

Özgün metin: "A theory has been sugges-

ted which drags an honored name in the mire."

(Onurlu bir isme çamur atan bir varsayım öne sürüldü.)

Bir tane de ben kendim ekleyeyim:

4) Çeviri: "Denizin balıkla dolu olduğunu, Jessie gibi güzel bir kızın takdir görmesinin zor olmayacağını (Jessie'nin istediğinin de bu olduğunu) hatırlatmıştı."

Özgün metin: "She reminded him that there were as good fish in the sea as ever came out, and a girl of Jessie's attractions need not pine away (as she had seemed to be pining away) for lack of appreciation."

(Ona elini sallasa ellisinin olduğunu ve Jessie gibi çekici bir kızın ilgisizlik yüzünden eriyip gitmesine (eriyordu çünkü) gerek olmadığını hatırlatmıştı.)

Gördüğünüz gibi YZ destekli çeviri kalitesi iddia edildiğinin aksine oldukça düşük. Metnin geri kalanında kelimeleri doğru çevirmiş olsa da bu sefer de oldukça ruhsuz, tatsız, keyif vermeyen bir üslupla karşılıyoruz ne yazık ki.

Buna rağmen satılan kitapların fiyatıysa piyasadaki telifli, çevirmen ücreti ödenmiş diğer eserlerle aynı seviyede, 120-170 TL arasında.

Bizi bekleyen tablolar

Yapay zekânın gelecekte çeviri sektöründe çok yaygın olarak kullanılması

kaçınılmaz. Bu şimdi olmasa bile yakın gelecekte mutlaka gerçekleşecek. Çünkü teknolojinin önüne geçemezsiniz. Geçmeye çalıştığınız takdirde matbaayı önlemeye çalışan kâtiplerden farkınız kalmaz.

Ama yapay zekâyâ geçiş de bu şekilde, yıllarını bu mesleğe vermiş nitelikli çevirmenleri mağdur ederek yapılmamalıydı. Çünkü siz bugün çevirmenleri ekarte ederseniz, yarın da ajanslar sizi ekarte edip telif hakkını aldığı eserleri yapay zekâyâ kendileri tercüme ettirip kendileri basar. Yayınevlerine neden ihtiyaç duysunlar ki? Bunun çok küçük bir ekiple kolayca halledilebileceğini Dedalus'un sahibi kendi ağzıyla söylüyor sonuçta.

Bunun bir sonraki aşamasıysa okurların yabancı kitapları kendi başlarına temin edip, yapay zekâyâ tercüme ettirerek kendileri okumaları. Çünkü madem bu şekilde yapılıyor, neden kitaplara para ödesinler ki?

Bu gidişle on binlerce çevirmen ve editör işsiz kalıp sektör değiştirecek. Piyasa özensiz, ruhsuz makine çevirileriyle dolacak. En nihayetinde yayınevleri ve ajanslar da bundan zarar görecek. Hatta iş onunla da sınırlı kalmayacak ve yapay zekâ üretimi kitaplar, filmler, diziler ve şarkılar saracak dört bir yanımızı. Ve adı üstünde, hepsi "yapay" olacak. O yüzden orta yolu bulmak, yapay zekâyı kısa yoldan köşeyi dönmenin bir yolu olarak görmek yerine gerçekten sektöre ve emektarlarına değer katacak şekilde kullanmak şart.





HOLLYWOOD GREVDE

Yapay Zekânın önlenemez yükselişi...

✍ EREN EYÜREKLİ

Bu ay sinemalarda Barbenheimer fırtınası eserken uzun zamandır yaklaşan kasırga da nihayet California sahillerini vurarak Hollywood'u yerle yeksan etti. Mayıs ayından beri grevde olan Yazarlar Sendikası'na Oyuncular Sendikası da katılınca pek çok filmin setinde çekimler durdu, pek çoğu ertelendi ve kültür endüstrisinin çarklarına sağlam bir çomak sokulmuş oldu. Zaten büyük bir tekelleşmeye doğru giden eğlence şirketleri yapay zekanın hızla domine ettiği sinema ve dizi sektöründe emekçilerin haklarını daha da çok yemeye hazırlanıyorlardı ki çalışanlar buna bir dur dedi.

Grev başladığı anda film premierlerinden ayrılan oyuncular, sosyal medyada Disney patronuna verip veristiren Ron Pearlman ve önümüzdeki yıl hiç yeni film ve dizi çıkmama ihtimali olayın ne kadar büyük olduğunu anlatır nitelikte. Milyon dolarlık oyuncuların da verdiği destek ve sözcükleri meselenin kitle-sel platformlarda genişçe tartışılmasını sağladı ama ortada henüz varılabilen bir anlaşma yok. Oyuncuların en büyük

endişesi (tıpkı yazarlar gibi) yapay zekâ sayesinde işlerinden olmak veya çok daha cüzi ücretlere köle gibi çalışmak. (Bu ay gündemimizdeki iki apayrı haberin de yapay zekânın yol açtığı sorunlar üzerine olması da meselenin ciddiyetini gözler önüne seriyor. -Can) Sözelimi yapımcıların arka plan figüranları yerine yapay zeka oyuncuları kullanmayı düşündükleri belirtiliyor. Veya Snowpiercer dizisinin setinde oyuncuların sebep gösterilmeksizin dijital taramalarının alındığı ve bunun bir kez alındığında stüdyo tarafından istenildiği gibi kullanılabileceği belirtiliyor. İşte tam da bu noktada aşırı hızla değişen endüstrinin belli kurallar çerçevesinde yeniden yapılandırılması ve adil ücretlendirilmeler yapılması oyuncuların en büyük talebi. Çekimi duran film ve diziler dışında tamamlanmış örneğin Dune Part 2 gibi filmlerin gösterim tarihlerinin ertelenmesi de söz konusu. Grev Amerikan oyuncular birliğini kapsadığı için bazı İngiliz kökenli yapımlar halen çekimlere devam edebiliyor; ayrıca yükselişteki A24 yapım şirketi tüm talepleri kabul ettiği için onla-

rın filmlerinin tanıtımlarında herhangi bir engel bulunmuyor. Disney, Netflix, Warner Bros ve Amazon gibi devlerse henüz böyle bir anlaşmaya yanaşmadılar. Umarım tez zamanda A24 örneğinden feyz alırlar da insanların hakkıyla çalışıp yaşama isteğini görmezden gelmeyi bırakırlar. Bu noktada çuvaldızı da kendimize batırmak gerekirse Amerika'dan çok daha zayıf bir sendikal yapıya sahip ülkemiz dizilerindeki neredeyse kölelik düzeninin de bu rüzgarla birlikte sallanıp yıkılmasını diliyorum tez zamanda.

Çünkü sanatsal hiçbir üretim "Acaba sofraya yemek koyabilecek miyim?" veya "Yaşlanınca yerimi yapay zekâ klonum mu alacak?" gibi dertlerden muzdarip olmamalı. Endüstrinin tekrar sağlıklı bir ekosisteme dönmesi elbette zaman alacaktır ama şimdi ses yükseltmek her daim ipler elinden alınca suskun kalmaktan iyidir ve bu grevin demokratik bir hak olduğu da unutulmamalı. Suskunluk en büyük zalimlikten bazen, bu da kulağımıza küpe olsun.

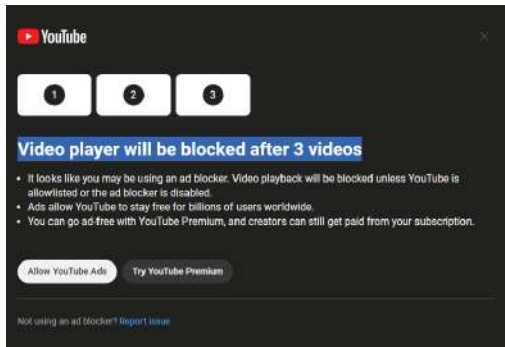
YOUTUBE'A 3 YANLIŞ BİR VIDEOYU GÖTÜRME DÖNEMİ Mİ GELİYOR?

Geçen Mayıs'ta bazı kullanıcıları tarayıcılarında reklam engelleme eklentisi kullandıklarından dolayı direkt kullanımını kısıtlayan Youtube, geçtiğimiz ay bu sefer reklam engelleyen eklentileri kullanan bazı kullanıcılara "3 videodan sonra video oynatıcı çalışmayacak" uyarısı vermeye başlamış görünüyor.

İlk önce Reddit'te "Reddit_n_me" adlı kullanıcı tarafından keşfedilip paylaşılan bu pop-up uyarı, Youtube yetkilileri tarafından da onaylandı. Bleeping Computer sitesine cevap veren yetkililerin "aşırı abartı durumlarda" bu video oynatıcı çalışmama durumunun olacağını, bu aşırı durumun da Youtube'un verdiği uyarıları dikkate almayıp sürekli bir şekilde reklam engelleyici eklenti kullanımı olduğunu söylüyorlar ve haliyle de kullanıcıları Youtube Premium kullanmaya teşvik ediyorlar.

Şu an her kullanıcı için geçerli değil tabii bu durum, rastgele kullanıcılar seçilmiş gibi görünüyor. Ama internette reklamların kaçınılmaz olduğu bir dönemdeyiz artık. Çoğu sitenin de reklamlarla döndüğünü, hele bir de Twitch gibi reklam engelleme eklentilerinin bile engelleyemediği ve aşırı uzun, atlanamayan reklamların olduğu durumlar da söz konusuysen Youtube'un tavrı bir nevi hafif kalıyor. Yine de sitenin kullanımını engellemektense, Youtube Premium'u daha cazip hale getirmek gibi farklı bir yoldan da gidebilirler tabii ama... Ben ne anlarım ki canım?

■ SABRİ



"EVGA BİTTİ" DEDİKODULARI BİTMİYOR

Geçen yılın en büyük donanım haberlerinden biri, Nvidia'nın yıllardır ekran kartlarını üreten ve özellikle Kuzey Amerika'da bilgisayarlarla uğraşan neredeyse herkesin sevdiği EVGA'nın Nvidia partnerliğini "Nvidia bizi ciddiye almıyor" temeliyle bitirip, ekran kartı üretiminden çekilmiş olmasıydı. Nvidia'nın son dönemdeki satış politikaları, üçüncü parti üreticilerin doğru düzgün kar edemeyişi ve ardından Nvidia'nın ekran kartı tarafında verdiği yanlış kararlar bir nevi EVGA'nın çekilmesini de haklı kıldı birkaç ay sonrasında.

Geçtiğimiz aydaysa Cooldown Tech forumlarında "Safedisc" rumuzlu kullanıcı EVGA'nın Tayvan ofisinde 170 kişinin işten çıkarıldığına ve EVGA'nın çalışmalarının yavaşlayacağına dair bazı dedikodular duyduğunu söyledi. EVGA hemen ardından ofisin de çalışanların da hala yerinde durduğunu ve şimdilik değişen bir şey olmadığını söyleyen bir duyuru yayınladı. Ancak daha ilginç, aynı hafta içerisinde EVGA'nın yeni çıkardığı güç kaynaklarındaki garanti süresi bu sefer kullanıcıların dikkatini çekti. Normalde 5 ila 10 yıl arasında değişen garanti süresi veren EVGA, yeni serilerinde sadece 3 yıllık bir garanti süresi vermiş. Bu da EVGA ufak ufak işleri küçültüyor mu, yoksa sonun başlangıcı mı diye sorguluyor ister istemez. Bizim buralarda EVGA bulunmasa da gerek ekran kartları gerek güç kaynakları gerekse de ana kartları gayet başarılı ve satış sonrası hizmetleri de bir o kadar tüketici dostu. Komple piyasadan silinmeleri gerçekten de üzücü olur. ■ SABRİ

YOK TELEFON (2) ÇIKTI

Bu haberi yazmak istememin en büyük sebebi, telefon piyasasında beni en çok heyecanlandıran şeyin 2020'de kurulan Nothing firması olması. Zamanında OnePlus'ın kurucularından biri olan Carl Pei tarafından piyasaya giren Nothing'in tasarımı olsun, yazılımı olsun, kendine has bir kişiliği olsun, beni heyecanlandırmaya yetiyor. Bir de üstüne genç, bağımsız ve taze bir marka olması da ekstrası.

Nothing seviciliğini bir kenara koyarsak, kendine has tasarımıyla gözleri üstüne toplayan Nothing Phone (1)'in yeni kardeşi Phone (2), geçtiğimiz ay çıkış yaptı. Tasarım olarak dışardan bakılınca fazla büyük değişiklik olmasa da en dikkat çeken şey yeni arka kapak LED ışıkları. Tek parça yerine birden çok parçaya bölünmüş ışıklar bulunuyor ve şimdilik kısıtlı da olsa özelleştirme seçenekleri bulunuyor.

İç donanım açısından da önceki telefona kıyasla değişiklikler var. Snapdragon 8+ – Gen 1 gibi, nispeten eski ama verimli güç kullanımına sahip bir işlemciye geçtiklerinden dolayı 4700 mAh'lık



bataryası nispeten daha uzun kullanım süreleri sunacaktır. Nothing'in kendi cıvalı Android arayüzü NothingOS'in getirdiği minimalist tasarım ve kendine has Widget'lar da güzel eşlik ediyor bu donanımlara. Kamera olarak da 50 megapikselli Sony IMX890'a geçmişler fakat aşırı harika bir yenilik olduğunu söyleyemem.

Fiyat ise biraz kafa karıştırıcı bir durum. Piyasaya 399 Euro gibi, orta segment telefonlarla kapışabilecek bir fiyatla giren Nothing Phone (1)'in yeni kardeşinin fiyatı, 599 dolardan başlıyor

ve bu 8 GB RAM, 128 GB hafızaya sahip olan en düşük versiyonu. 12/256 versiyonuna gidince 700 dolarları buluyor. Bu fiyatlara değip değmeyeceğini ülkemizde konuşmak biraz sıkıntı tabii, malum telefonu yurtdışından getirip kaydettirmek istesenez işiniz iş. Ama ülke faktörünü bir kenara koyup, Nothing'in sunduğu yazılım tecrübesi ve kişiliğine göre yorumlarsam, bence değer. Dümdüz bir şekilde, sadece donanıma bakacaksam... Pek de gerek yok gibi. ■ SABRİ



Threads

Manidar bir isim Mark'cığım, çok düşündünüz mü?

YAZAN: GÜLHİS CANPOLAT

Twitter'daki kırılmanın yavaş yavaş olacağını birkaç ay önce konuşmuştu hatırlarsanız. O nedenle de yakın zamanda yaşadıkları Tweet görme limiti gibi "küçük" kazalar pek de beni şaşırtmadı. Elon bunu planlı bir şeymiş gibi göstermeye çalıştı belki ama bu saçma durumun sebebi, kullandıkları Google servislerinin kirasını ödeyemeyince kendi sunucularına DDoS atağı misali cevapsız istekler gönderilmesine sebep olmalarıydı.

Bu muhabbeti uzatmayacağım, hepimiz zaten incliğini cinciğini kurcalamışsınız. Hayır, benim olayım tamamen bu olaydan kelli Mastadon ve BlueSky köşe kapmaca oynarken ÇOTANAK diye gelip herkesin balonunu söndüren Threads olacak.

Biliyorsunuz, bizim Twitter'da "flood" dediğimiz şu Tweet dizilerine aslında İngilizce'de "thread" deniyor. Hımmm, neden bu ismi seçmişler acaba...

KOŞUUUUOON ZUCKERBERG YENİ UYGULAMA ÇIKARMIIİİİ!!!

Ama Allah için nereye koştuğumuz çok da belli değil. Threads'e doğru mu? Neden? Biz bu adamın daha önce ne hayrını gördük? Nesine güvenerek, "Eveet, Twitter işte şimdi yandın oğlum sen!" dedik? Ya da dedik mi?

Evet, ben de Threads açtım çünkü eksik kalmamalıydım. Birçok insan için de bu hissiyat, Instagram profillerinde görünecek Threads'e giriş sayıları ve üyelik kolaylığı ön ayak olacaktı. Sonra Threads'in Avrupa Birliği'nde onaylanmadığını öğrendik.

Son kullanıcının yüzü yine gülmedi...

Threads'in minimal tasarımı ilk bakışta sakın görünse de biraz kullandıktan sonra sanki bir gecede yapılmış gibi amatör bir hava verdi bana. Ki bu mümkün, Meta

eğer Twitter'dan kaçanları işe aldıysa... Ana sayfasında algoritma var, ki bu genel olarak ana sayfalarda beğenilmeyen ama inatla TikTok olma sevdasından her uygulamanın denediği bir şey. Sarmadı. Ayrıca Instagram'dan gelen ve Threads'in (yani aslında Twitter'ın) olayını anlamayan hesaplar da cabası.

Ama bunlar hep angarya sıkıntılar. Asıl sıkıntı, Threads'in kaşla göz arasında bir kişisel bilgi avına çıkmış olması. Ki Mark Zuckerberg'in bu konuda Facebook üzerinden sabıkası var, adam boyuna satıyor bilgilerimizi. Threads de özellikle kullanıcının alışveriş ve sağlık durumu konusundaki bilgilerine erişmesi sebebiyle AB'den izin alamıyor henüz. Ama biz E-Devlet'in

patlatıldığını görmüş insanlarız, bizi sarsmaz sanıyorum :D

Ayrıca... Threads kendi başına bir uygulama değil sanki. Instagram üzerinden giriliyor. Threads hesabı, bağlı olduğu Instagram hesabı silinmeden kapatılmıyor.

Her ne kadar şirket hesaplarından şu ana kadarki Twitter alternatiflerinden daha çok ilgi görmüş olsa da Threads tam olarak Twitter'ın yerini almayı beceremedi. Zuckerberg çıktı dedi ki bir milyar kullanıcıya ulaşmadan üstünden para kazanmaya çalışmayacağız, insanların sakince konuşabildiği bir uygulama olsun istiyoruz. Sonra Musk çıktı, insanlar Twitter'da küfür yemeyi Instagram'ın sahte mutluluk vitrinine yeğ eder minvalinde açıklamalar yaptı... Sonuç itibarıyla biz fonksiyonel ve global bir Twitter alternatifi edinemedik, Twitter takipçilerimize yaptığımız yatırım da zamanla eriyor. Sonumuz hayrola.

Ve çatlaklar derinleşir...

Twitter'ın geleceğinde bizi neler bekliyor?

Hatta belki Twitter'ın bir geleceği var mı diye bile sorabiliriz. Malum, bildiğimiz anlamda Twitter olarak bir geleceği olmayacağını Elon Musk'ın satın alımıyla fark etmiştik zaten. Yakın geçmişte de en sonunda bir marka değişikliğine gidiş yapıldı ve Twitter'ın adı X olarak değiştirildi.

Gerçi Twitter'ı Twitter'lıktan çıkaran özellikler bir süredir geliyordu. Ben Blue üyesi olmadığım için bu değişimleri ancak uzaktan ve bana olan etkileri üzerinden takip edebiliyorum. Ama şu da bir gerçek ki Twitter'ın olduğu şey para getirmiyordu. Ve belki de asla getirmeyecek. Elon ne yaparsa yapsın...



Twitter Alternatifleri

ANTON SEMCHENKO

Mastodon

Mastodon'u yeni duymuş olabilirsiniz ancak kendisi 2016'da hayatına başlamış bir Twitter alternatifi. Uzaktan bakınca aynısının farklı tonlusu gibi görünebilir ancak kaputu kaldırıncaya içinden çok farklı bir motor çıkıyor.

Mastodon açık kaynak kodlu, federal yapıya sahip, bedava bir sosyal medya platformu. Bu tanım kısa gibi görünse de bilmeyen birisine pek bir şey ifade etmez. O yüzden dilerseniz terimlerin üzerinden hızlıca geçip artılarından ve eksilerinden bahsedelim.

Açık kaynak

Bedavadan sonra yazılım dünyasında en çok bilinen terim bu olsa gerek. Yazılımın kaynağının açık olması kodların herkes tarafından görülebilir ve kullanılabilir olduğu anlamına geliyor. Projelerin lisansları farklılık gösterse de genelde kodlarını alıp istediğiniz gibi değiştirip kullanabilirsiniz. Yani canınız isterse sadece logoyu değiştirip adını da Mastanton koyup yeni bir sosyal medya oluşturabilir, kayıt için insanlardan para alabilirsiniz.

Ama açık kaynağın en büyük artısı arkada dönenleri görebiliyor olmak. Kullandığımız yazılım neler yapıyor, nasıl çalışıyor, arkamızdan iş çeviriyor mu gibi soruların cevaplarını görebiliyoruz.

Fediverse (Federal Universe)

Peki nereden geliyor bu değirmenin suyu? Koskoca sosyal medyayı evirip çevirmek, sunucu masraflarını karşılamak pahalı olmalı, değil mi? Evet, epey pahalı. Hatta Twitter'ın en büyük problemi bugüne kadar hiç kâr etmemiş olması.

Mastodon bu problemi tek başına sırtlanmaya çalışmadan, topluluk arasında paylaştırarak çözdü. İsteyen herkes kendi Mastodon sunucusunu

açıp dilediği gibi işletebilir. Siz de kullanıcı olarak gönlünüze göre bir sunucu seçip orada aktif olabilirsiniz ya da farklı sunucudaki insanları takip edebilirsiniz.

Mastodon'un en büyük sıkıntısı da tam olarak burada ortaya çıkıyor. Hesabınız ve takipçileriniz büyük bir şirketin elinde değil, sunucu moderatörlerinin elinde oluyor. Evet beğenmediğiniz taktirde hesabınızı farklı bir sunucuya taşıyabilirsiniz. Fakat günün birinde sunucunun fişi çekilirse hesabınız ve takipçileriniz uçup gidecektir. Dolayısıyla kayıt olduğunuz sunucuya güvenmeniz gerekiyor. Eğer kimseye güvenmiyorsanız ayda 6\$ gibi bir ücret karşılığında kendi sunucunuzu açabilirsiniz tabii ki. Ayrıca arama işi de problemli. Merkezi bir yapı olmadığı için bütün sunucularda arama yapmanız mümkün değil.

Özetle Mastodon sosyal medya için henüz mükemmel bir çözüm değil. Ama bana sorarsanız doğru yönde atılmış büyük bir adım. Teknik olarak tek bir şirketin kontrol edemeyeceği, topluluk tarafından ve topluluk için işletilen bir sosyal medya kulağa çok güzel geliyor. Twitter'ın kurucularından Jack Dorsey de aynı fikirde olmalı ki Blue Sky için benzer bir altyapı kullandı.

Bir de diğerleri var tabii, onlara da kısaca neleri iyi neleri kötü diye bir bakacak olursak...

Hive

+ Formatıyla Twitter ve Instagram'ın ideal karışımı

- Sadece mobil uygulaması var ve Twitter'da kendisini hatırlatmak dışındada pek aktif değil

Minds

+ Sade arayüz, Twitter – Facebook arası bir medya. Teknik açıdan başarılı

- Çoğunluğu aşırı sağcılardan, nazilerden ve kompoculardan oluşan topluluk

Blue Sky

+ Mastodon gibin ama ilk aşamada insanların kafalarını sunucularla karıştırmıyor

- Mastodon gibin

Fiksel Günlükleri

KORKUDAN ÖLDÜĞÜNE ŞÜKRETMEK...



PS1 sayesinde Survival Horror oyunlarının hayatımıza girişi muazzam bir dönemdi. 16-bit dönemini atlayıp, 8-bit'ten direkt *Resident Evil*'a, *Silent Hill*'e, *Dino Crisis*'e geçen bir adam olarak bu oyunların sunduğu tecrübeler karşısında küçük dilimi yutuyordum. Beni o kadar etkisi altına almıştı ki bu oyunlar, lise hazırlıkta hocamızın verdiği İngilizce yazı ödevinde bile *Resident Evil 2*'nin açılışını Leon ve Claire'in cephelerinden ayrı ayrı yazıp ikisinin bulunduğu sahnede de öyküleri birleştirdiğimi falan dün gibi hatırlarım.

Tabii bu geçiş benim için biraz kor-

kutucu olmuştu. Oyunlara hayranlıkla baksam da oynama cesaretini henüz gösteremiyordum **çünkü**. Survival – Horror oynayacağımız zaman evin boş odasına abimle ikimiz geçiyor, abim oynarken ben de korku ve heyecan içerisinde onu izliyor, abimin atladığı bir obje görürsem de kendimi kaptırarak "ABİ KÖŞEDE KURŞUN VAR ABİİİ!!!" diye danalar gibi haykırıyordum. Gerçekten de unutulmaz günlerdi ya.

İşte bir gün gene beraber Resident Evil 2 oynuyoruz, daha doğrusu gene abim oynuyor ben de kenarda üç buçuk atarak onu izliyordum. O muazzam açılış sahnesi, zombi istilası

altındaki şehirde ilerlemek derken çıldırıyorduk resmen. Nihayetinde polis karakoluna geldik, ilk Licker ile karşılaştık, Batı koridorunu temizledik ve ilerleyebilmek için mekanı boylu boyunca araştırmaya devam ettik.

Oynayanlar bilirler, konferans odasının olduğu Batı koridorunun camları da tahtalarla çivilenmiştir. Karga ya da köpek falan camları kırarak içeri dalamaz yani. Koridoru temizledikten sonra da defalarca kez güven içerisinde gidip geldik bu koridordan. Nitekim tetikleyecek ne yaptık bilmiyorum ama gene böyle güven içerisinde koridordan geçerken apansızın tahtalardan biri kırılıp zombinin kolları boğazımıza yapışmasın mı?

Abim de ben de bastık çılgılığı, korkudan ruhumuzu teslim ediyorduk neredeyse. Debelenip kurtulduktan sonra da apar topar oyunu durdurduk. İkimizin kalbi de yerinden çıkacak gibi atıyordu, çünkü hiç beklemiyorduk böyle bir şeyi. Abartmıyorum, sakınleşmek için mutfağa gidip su içtik falan. 36 yaşında adamım ben, halen daha hayatımda hiç o anki kadar korkmadım yeminle.

Bu dönemi, bu anıları yaşayabildiğim için şu an o kadar şanslı hissediyorum ki kendimi anlatamam. Varsın kalbim g*tümden çıkmış olsun...

■ EMRE S.





CD TEKNOLOJİSİNİ KULLANAN İLK OYUN

TARİHİN ÇİZİLEN İLK CD'SİNİ ARIYORUZ!

Şu an can çekişen bir teknoloji olduğuna bakmayın, şimdiki nesil bilmez CD'nin video oyuncuları için aslında ne kadar kıymetli olduğunu. Detaylı oyunlarda 10-15 disketi teker teker kurma eziyetine katlanan, kartuşları çalıştırana kadar ciğerinde nefes kalmayan bir oyuncu nesli için 700 mb'lık bir veri depolama alanına geçiş yapabilmek çok önemli bir olaydı. Özellikle de ses ve video dosyaları oyunların kodundan kat ve kat fazla yer tuttuğu için CD teknolojisine geçilmesi oyunların anlatım dili açısından yepyeni özgürlükler sunuyordu yapımcılara.

Bu müthiş teknolojiyi resmi olarak kullanan ilk oyun 1988 yılında PC Engine CD konsoluna çıkan NoRiKo isimli oyundu arkadaşlar (Konsolun iki çıkış oyunundan biri zaten, diğeri de ilk Street Fighter). NoRiKo visual novel – dating sim arası bir oyun. Oyuna adını veren Noriko Ogawa o zamanlar daha 15 yaşında bir pop idolü ve onun bir hayranı olarak Noriko ile nerede randevuya gideceğinizi belirliyor, Noriko'nun buluşmadaki kıyafetini seçiyor (Japonlar beni

bazen gerçekten çok korkutuyor), CD teknolojisi sayesinde müziklerini dinleyip kliplerini falan izliyorsunuz. Oynanış hayli kısıtlı olsa da oyundaki bütün metin ve konuşmaların gene CD teknolojisi sayesinde seslendirilmiş olması dönemi için muazzam bir olay.

CD teknolojisini kullanan ilk oyunun hangisi olduğunu internette aradığınız zaman büyük ihtimalle sizi The Manhole

isimli bir bilgisayar oyununa yönlendirecektir. Lakin bu bilgi doğru değil, onun da sebebi şu: The Manhole 1988 yılında disket olarak satışa sunulmuş bir oyun ve bundan bir sene sonra da oyun CD formatında satışa sunuluyor, yani NoRiKo'dan bir sene sonra. O dönemler PC Engine CD'den habersiz Batılılar da kendilerini ilk zannediyor, hatta maalesef 89 yılı fuarlarında da göğüslerini gere gere gösteriyorlar The Manhole'u CD teknolojisini kullanan ilk oyun olarak.

Sözün kısası, CD teknolojisini kullanan ilk oyun NoRiKo oldu yani. Şahsen ben bunu öğrendiğimde hayli şaşırdım ve ilginç geldi, çünkü oyunların henüz CD teknolojisini kullanmadığı bir dönemde CD ile çalışan bir oyun konsolu yapmak da deli işi gerçekten. Gösterdikleri bu müthiş cesaret için HudsonSoft'u da ayrı tebrik etmek gerekiyor. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

DOWNTOWN SPECIAL: KUNIO-KUN NO JIDAIGEKİ DA YO ZEN'İN SHUGO!

[FAMICOM / GAMEBOY]

Milletçe Goal 3 oyununu pek sevdiğimiz Kunio-kun'un River City Ransom isimli çok ünlü bir oyunu vardır, bilirsiniz. Hani şu elde sopalarla lise bastığımız oyun? İşte bu ay sizlere tanıtacağım oyun da en az onun kadar kaliteli fakat maalesef daha az bilinen, feodal Japonya'da geçen versiyonu. Anormal uzunluk-taki ismi sebebiyle oyuna kısaca Jidaigeki diyeceğim müsaadenizle (Jidaigeki de dönem draması demek bu arada).

Jidaigeki'de Kunio ve yancısı olarak ustamız Bunko'nın gizemli hastalığının arkasındaki sırrı çözmeye çalışıyoruz. Bunun içinse bütün Japonya'yı dolaşarak rakip çetelerle dövüşüyor, döve döve bilgi topluyor, yendiğimiz bazı çete liderlerini de kendi safımıza katabiliyoruz. Oyunda küçük çaplı RYO öğeleri de var. Topladığımız paralarla yeni teknikler, ekipmanlar ve yiyecekler alabiliyor, hanlarda dinlenip kumar oynayabiliyor, karakterimizin hangi özelliklerinin gelişeceğini şekillendirebiliyor ve seviye atlayabiliyoruz.

Biz oyunu eşimle birlikte co-op olarak bitirdik ve acayip keyif aldık. Serinin klasikleşmiş mizah anlayışına da bir hayli güldük. Ayrıca müziklerini de çok beğendik ki hepsi de klasik Japon folklor müzikleriyle zaten. Gerçekten kıymeti bilinmemiş, dönemi için oldukça başarılı bir oyun Jidaigeki. Başta serinin hayranları olmak üzere tüm retrooculara tavsiye ederim ki hayran yapımı yama sayesinde de tüm oyunu İngilizce olarak rahatça oynayabilirsiniz. ■EMRES.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

KONG: KING OF ATLANTIS [GBA]

Beni bu oyuna yönlendiren şey adı oldu. "Atlantis Kralı King Kong mu? Ne alaka?" derken öğrendim ki King Kong'un 2001 yılında yapılmış hayli tırt bir animasyon serisi, hatta bu serinin de iki tane animasyon filmi varmış. Hatta inanmayacaksınız ama hiç kimsenin bilmediği ve umursamadığı o filmlerden birinin oyunuymuş bu. Zaten GBA bu açıdan tam bir marka çöplüğü, aklınıza gelebilecek her serinin ve markanın 10 dakika içinde yapılmış oyunları var konsolda.

Kong: King of Atlantis'e haksızlık etmeyelim tabii, 10 dakikada değil taş çatlasa 5 dakikada yapılmış bir oyun bu. Oyun başladığı anda kare sayısı bir elin parmaklarını geçmeyen Kong animasyonundan bunu kolaylıkla anlayabiliyorsunuz. Azıcık ilerleyince de Microsoft Paint'te çizilmiş 3 frame'lik düşmanlar karşılıyor sizi. 30 yıldır aktif olarak oyun oynuyorum, grafikleri herhangi bir tarza sahip olmayan bir oyunu ilk kez görüyorum doğrusu. Sanki ekibin birisi çocuğuna çizdirmiş gibi duruyor oyundaki tüm karakterler.

Kong'u oynarken aklıma 2000'lerin başındaki o berbat flash tabanlı oyunlar geldi ve bu oyun sayesinde hepsini tekrar sevgiyle andım. Oyunun sizi dövmeniz için zorladığı düşmanlar haricinde dümdüz yürüyerek bitirebilirsiniz Kong'u. Milleti dövmek için bir sebebiniz de yok zaten, oyun sizi dövdüğünüz için ödüllendirmiyor çünkü. Ekibin ilkokuldaki resimde perspektif derslerine girmediği de her halinden belli oluyor. Çünkü benim arka planda olduğuna dair maaşına iddiaya gireceğim bir kapı ya da objenin gerçek lokasyonunu ancak takılınca anlayabiliyorsunuz.

Oyunun özensizliğinden, sıkıcılığından, amaçsızlığından midem bulandı gerçekten. O yüzden bir kapanış esprisi bile yapmayacağım bu ay. Düşmanınız varsa hediye olarak önerilir. ■EMRES.





DIABLO IV

LEON'UN İLK LEŞİ...

Daha önce deneyimlemeyenlerinizin düşüncesiyle bile kanının donduğunu biliyorum ama ben Diablo'da Hardcore karakterle oynamayı çok seviyorum ya. Kendine has bir heyecanı, adrenalin var. Normal oynarken zindanlara girmekten korkmuyorsunuz mesela ama Hardcore oynarken "Ya Butcher çıkarsa? Savaşmalı mıyım, yoksa kaçmak için hazırlıklı olmam mı daha iyi?" gerilimi gerçekten bana büyük keyif veriyor.

Ee haliyle Diablo IV'te de hardcore macerama başladım bir şekilde. İlk karakterimi (Barbar) 28. seviyede Stronghold temizlemeye çalışırken bir köşeye sıkışıp kaybettim. Sonra dedim ki "Hep Bone Necro oynadım, bir de değişiklik olsun Hardcore'da Blood Necro kasayım". Kastım da. Hatta senaryoyu bitirdim bu karakterle; World Tier III'ü açtım. Ee sezon geliyor, Altar'ları toplayayım dedim ve gidip oyundaki 160 Altar of Lilith'i ikinci defa topladım. (Hardcore ve Eternal'daki Altar'lar ayrı çünkü) Legendary'leri dizip build'imı da oturtuktan sonra iyiden iyiye zindanlara vurdum kendimi; çok geçmeden The Butcher'la yollarımız keşişti. "Taze et!" diye üzerime

atladı, "Etin kilosu kaç para, haberin var mı?" diye Onur tescilli espriyi yapıştirarak dövüp yolladım kendisini. Anlayacağınız hem kendime hem de karaktere güvenim tam; her şey tıkırında ilerliyor.

Sonra dedim ki "Aa World Boss çıkıyormuş birazdan, gidip Hardcore karakterimle dövsem mi acaba?" Yani, karakteri zaten ona göre kurmuşum, acil bir durum olduğunda kandan bir sis bulutuna dönüşüp fiti fiti diye ortamdan sıvışıyorum zaten. Saldırılarımla neredeyse tamamı beni iyileştiriyor da, öyle tek vuruşta yatmadığım sürece ölmem çok da söz konusu değil. Ama işte, yıldızlar öyle bir araya geldi ki... Söz konusu World Boss, bence en tehlikeli olan Wandering Death. O yüzden normalden biraz daha dikkatli olmam gerektiğini biliyorum, çünkü attığı lazer ışını pat diye kıyabiliyor nice yiğitlerin canına. Nitekim öyle de olduğuna şahitlik ettim, boss'un lazeri ilk atışıyla beraber 12 kişilik gruptan 3 kişi aramızdan ayrıldı. "Ayy, yazık oldu bel!" diye içimden geçirdim. Çünkü her ne kadar heyecanlı olsa da bir yandan gerilimli de bir iş Hardcore oynamak. Böyle 20 saat 30 saat kasiyor-

sun, sonra bir anda pat! Gitti karakter, hadi baştan... Herkese göre değil. Ama sorun değil, dikkatli oynuyorum çünkü. Lazer geldi mi elim Blood Mist'e basmaya hazır, kaslarım gergin bir şekilde kaçıyorum.

Ama sonra boss hiç beklemediğim bir silahı devreye sokuyor: Canım oğluşum, öz hakiki Wandering Death Leon'u. Normalde odasında Lego'lariyla oynamakta olan Leon bir anda yanımda bitiyor, bilgisayarın kapatma tuşunu işaret edip "BU NEYY?" diye soruyor. "Bilgisayarın açma kapatma tuşu o, basma ama lütfen tamam mı?" diyorum. "BU NEY BU NEY???" diye tuşa tehlikeli şekilde yaklaşarak sormaya devam ediyor. "Evladım dur, yapma. Vallahi sırası değil şimdi..." diye açıklamaya çalışırken gözümü ekrandan ayırıyorum... veee bilin bakalım tam o sırada kim lazer atmaya karar veriyor?

Böylelikle Wandering Death'in almayı başaramadığı canı Leon almış oluyor. 51 level Blood Necro'm az önce lazere yatan ve "Ayy, yazık oldu bel!" dediğim o zavallı üç karaktere katılıveriyor.

Ha peki bu olay beni Hardcore oynamaktan alıkoyuyor mu? Leon uyanıkken evet. Ama hele bir uysun, yeni bir tane daha kasmak şart oldu.... ■ CAN

MAHKÛM

FİLM // KİTAP // ÇİZGİ ROMAN // ALBÜM

MAHKÛM (THE PRISONER)



80'li yılların sonun-
da TRT'de yayınlanan,
çok değişik bir diziydi
Mahkûm. Hükümet için
çalışan bir İngiliz casusu
(adını hiçbir zaman öğre-
nemiyorduk) istifa ettiğini
ve artık ajanlık yapmaya-
cağını üstlerine bildirir.
Ama karşılığında anahtar
deliğinden odasına bir tür
gaz sıkılır ve adamımız
kendisini huzur dolu bir
ada gibi gören ama as-
lında yüksek güvenli bir
hapisane olan gizemli
bir köyde bulur. Ajana 6
Numara adını verirler.

6 Numara her bölüm-
de buradan kaçmaya
çalışır ve her seferinde de
başarısız olurdu. Hatta
onu kovalayan, kocaman,
beyaz balonlar vardı.
Avlarının yüzüne bastırır,
nefesini keserek onları
bayıltırdı bu koca toplar.
1967'de çekilmesine
rağmen oldukça kaliteli
ve sürükleyici bir diziydi.
Şimdi izlese ne düşü-
nürüz bilmem tabii. Ama
zamanının efsanelerinden
olduğu kesin. ■ M. İHSAN

ANDY'NİN NESİ VAR

Şaka diye başlayıp kontrolden çıkar, tüm
kasaba haykırır: ANDY'NİN NESİ VAR?! Fox
Kids - Jetix döneminde duymayı en sevdiğim
jeneriklerden birisi işte buydu sevgili Oyun-
gezerler. Andy Griffiths'in çocukluk yıllarından
esinlenerek yarattığı Just! isimli kısa hikayeler-
den uyarlanan efsanevi çizgi film sayesinde biz
de mahallecek bol bol dayak yemenin kıyısın-
dan dönmüştük. Bir diğer etmen olan Neigh-
bours from Hell ile birleşince 2000'ler başında
büyük bir şaka fırtınası esmişti.

Amerika'da 1 Fransa'da 2 sezon olarak toplam
3 sezonluk mini bir dizi olan What's with
Andy'nin ilk sezonu bugün bile izlerken ağız
kulaklara getirmeyi başarıyor. Özellikle pengu-
en bölümünü izlemediyseniz şiddetle tavsiye
ediyorum. Hikâyenin özünde Andy Larkin'in

tüm Doğu Gackle'li etkisi altında bırakan muzip
şakalarıyla birlikte başından geçen muazzam
olaylar silsilesi yer alıyor. Ancak tüm bunların
yanında Lori'ye olan aşkı, ablası Jen ve okulun
futbol takımı tarafından sürekli itilip kakılması
ve devasa intikamları gibi süregelen bir olaylar
silsilesi de var.

Andy ve Danny'nin planladığı bir şakanın
kurbanı olmayı çok isterdim. Hatta onlardan
ilham alıp kendi planladığımız şakaların da
hayata geçmesini daha çok isterdim. Ancak
Andy'nin dördüncü duvarı kırıp anlattığı şa-
kalar gibi benim meramımı anlatacak kimsem
olmayacağı için yekpare kalmam da şaka plan-
larımın, plan olarak kalmasının ciddi payı olmuş
diye düşünüyorum... ■ RUI



GHOSTBUSTERS 2

Ben Ankara'da doğup büyüdüm ve oranın soğuğu başka yerinkine benzemezdi pek. Böyle pis, kuru, insanın içini kemiren bir soğuk. 5-6 yaşında falanım ve 1990 yılının Ocak ayı. Daha o zamandan her nerede bir film afişi görsem anne babama ısrar ediyordum gidelim de gidelim diye. Diyorlar işte altyazı var okuyamazsın bilmem ne. Ama hayır ben kafaya koymuşum illaki o Hayalet Avcıları 2'ye GİDİLECEK! Tamam diyor bizimkiler ve bu benim ilk sinema deneyimim olacak. Diyorlar "Sessiz olacaksın, sinemada konuşulmaz ayıp" "Tamam" diyorum, sıkıntı yok. O gün okul bitmiyor (evet, okula 5 yaşında başlamıştım) neyse akşam oluyor Ankara'nın o dönemki en güzel sinemalarından Akün'deyiz. Salon hıncahınç, herkesin elinde Ghostbusters oyuncakları var, bende yok ama umurumda bile değil. Sinemadayım ilk kez ve önümde dev gibi bir perde var. Aşırı heyecanlıyım ama sabırla da bekliyorum çıt çıkarmadan!

Neyse film başlıyor (bu arada o dönem ilk filmi de izlememişim ama ikincisi karakterleri yeniden tanıtmakta çok iyi iş çıkardığı için bir şey kaybetmiyorum). Başlarda çok eğleniyorum her esriye anlamasam da gülüyorum, romantik sahnelerde sıkılıyorum sonra o meşhur mahkeme sahnesi başlıyor Slimer falan ortaya çıkıyor off harika! Sonra yeraltına iniyorlar metroda o dönemki filmler için epey kanlı ölüler mölüler var, biraz korkuyorum ama sorun yok. Ve sonra o lanet olasıca tip peyda oluyor. Kim dersenez Karpatlar prensi Vigo! Çok sonradan bu yüzünü şeytan göresicenin Kazıklı Volvoda ve Rasputin karışımı bir karakter olduğunu keşfedeceğim ama o ana Vigo benim için dünyanın en korkunç kişisi net. Yok böyle ürkünç ve rahatsız edici bir portre yani. Abi sonra bu herif tablodan çıkar gibi olmuyor mu? Ben mefta, gözlerimi ellerimle kapıyorum ama aradan da bakıyorum yine. Yolu yordamı yok herif çok korkunç, bakılmıyor. Neyse ki sonradan ekibin arabası çıkıyor da yüzüme renk geliyor biraz. Özgürlük Heykeli falan yürütüyorlar New York'ta ve deli gibi eğlenmiş olarak filmi bitiriyorum. Ama yani o Vigo'nun (korkunç isimli bir Alman abiye oynatmışlar zaten rolü) tablodan çıkan suratı gözümün önünden gitmiyor Allah gitmiyor. Deli gibi korkmuşum. Birkaç gün kabuslarıma giriyor sonra geçiyor ama benim bugün resimle ilgilenmem dee, ecis bücüş yaratıklara düşün olmam daa her türü paranormal olaya merakım da hep bu film yüzünden. Siz siz olun çocuğunuza küçük yaşta böyle filmler izletmeyin(!). Ya da izletin ve sonradan sanata sepete düşüyor mu bakarsınız; denemek serbest. Allahsız Vigo hayatımı kararttı resmen! :D ■ EREN



CRADLE OF FİLT

MIDIAN

Cradle of Filth'e hayran olup deliler gibi dinleme olayım 96'da Dusk & Her Embrace albümünün elime geçmesiyle başlamıştı. Sonrasında geriye dönüp ilk iki albümü de defalarca hatmetmiş, sonrasında da her yeni albümü (ve klipleri) ipe çekmeye başlamıştım. Bence CoF 2000'lerin başına kadar birbirinden muhteşem albümler çıkarmış bir grup ama aralarından Midian'a parantez açacağım ben.

Zaten o dönem bile Clive Barker hayranıyım, Kabal okumuşum, Nightbreed filminin hastası olmuşum, ismi Midian olan ve At the Gates of Midian diye başlayan bir albüme vurulmamak mümkün mü? Saffron's Curse'un efsane klavye girişi, makineli tüfek gibi çarpan Lord Abortion, her notasını ezbere bildiğim Amor E Morte, her dinlediğimde tüylerimi diken diken edenenstrümantal Creatures That Kissed in Cold Mirrors ve last.fm verilerime göre bugüne kadar ikinci en çok dinlediğim CoF şarkısı olan Her Ghost in the Fog. Klibini de bir o kadar izlemişimdir valla.

Midian kelimenin tam anlamıyla özel bir Cradle albümü, şu albümü dinledikten sonra (kulağına hoş gelmesi kaydıyla tabii) çok rahat CoF hayranı olabilir bir insan. Ha son yılların albümlerini ben de pek dinlemiyorum ama eski CoF kesinlikle black metal adına çok değerli bir grup. ■ ESER

Oyungezer

SAVİ: 189 - 2023/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri İhlamur Cad. No13-B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren@oyungezer.net
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Görüş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sevgin, ali@oyungezer.net
Anton Semchenko, anton@oyungezer.net
Ares Aybar, ares@oyungezer.net
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.net
Cevdet Emre Kızılcı, cevdet@oyungezer.net
Emre Sümer, emre@oyungezer.net
Engin Vural, engin@oyungezer.net
Erce Güven, erce@oyungezer.net
Gökber Nurbeyler, goker@oyungezer.net
İpek Atam, ipek@oyungezer.net
Kıvanç Güven, kivanc@oyungezer.net
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.net
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.net
Mert Köse, mert@oyungezer.net
Onur Kaya, onur@oyungezer.net
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.net
Pelin Yiğit, perin@oyungezer.net
Rui Costa?, cesarmanuelrui costa@gmail.com
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.net
Ufuk Yasin Yurtbil, ufuk@oyungezer.net

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisari
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından
yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır.
Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve
Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile
kullanılamaz.



Küçük bir rica...

Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız
çöpe atmayın. Eğer sizden sonra oku-
ması için verebileceğiniz kimse yoksa,
tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir
geri dönüşüm kutusuna bırakın.





BALDUR'S GATE 3

EYLÜL'DE "NİHAYET" OYUNGEZER'DE!

OGZ

www.oyungezer.com.tr

